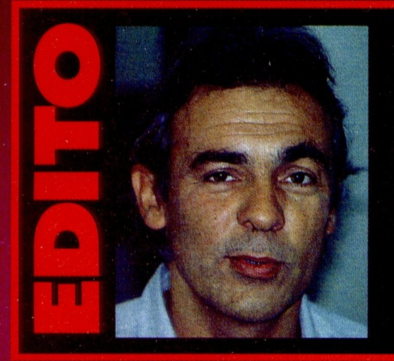

18
SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO
LE MAG DES CONSOLES
JOYPAD
MARS 1993
CD ROM NINTENDO
enfin du nouveau !
FLASHBACK &
GLOBAL GLADIATORS
DE LA DYNAMITE
SUR MEGADRIVE
DOSSIER
tous les jeux
sur les sports
d'équipe
MECH
WARRIOR
(SFC)
MIEUX QUE
STAR FOX ?
T4161 - 18 - 30,00 F
JOYPAD NOUVEAU LOOK
JOYPAD N° 18 - MARS 1993 - 30 F - BELGIQUE 195 FB - LUXEMBOURG 195 FL - SUISSE 9,5 FS - CANADA 6,95 $

JOYPAD
MARS 1993 NUMERO 18

SOMMAIRE

EDITO



Allez hop! C'est un Joypad new look que vous tenez entre les mains. A la rédaction de Joypad on aime bien le changement et on n'hésite pas à casser les habitudes: le format avait changé il y a quelques mois et aujourd'hui on vous refait une nouvelle maquette... ça bouge! En revanche, il faut bien reconnaître que ça ne bouge pas des masses au niveau des nouveautés ces temps-ci. On a beau se dire que c'est la même histoire tous les ans à cette période, on s'était habitué à recevoir un déluge de nouveautés avant Noël et ça fait tout drôle quand ça s'arrête. Mais ne vous inquiétez pas, ça ne va pas durer. Avec toutes les nouveautés présentées à Las Vegas, on ne va certainement pas s'ennuyer cette année !

Le mois dernier, vous avez été nombreux à réagir à propos de notre article sur la réalité virtuelle de Sega et cela nous fait d'autant plus plaisir que nous avons été les seuls à vous donner cette information (allez, un petit coup d'autosatisfaction, ça mange pas de pain!). Il faut reconnaître que la réalité virtuelle c'est génial. J'aime mieux vous dire qu'une fois que je serai totalement immergé dans un jeu en réalité virtuelle, ça ne sera pas de la tarte pour me faire redescendre sur Terre... et je ne serai sans doute pas le seul! Soyez certains que nous vous reparlerons de la réalité virtuelle en détail très prochainement.

Salut les Joypadiens! ALAIN HUYGHUES-LACOUR

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax : (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. Directeur de la publication : Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef : Alain HUYGHUES-LACOUR • Direction Artistique : Alain LANGLOIS • Maquette : LINOS, NATHALIE, FABIENNE et PIXEL PRESS STUDIO • Coordination technique : Claude LUCAS et DANBISS • Publicité : Isabelle WEILL • NEWS : J'm DESTROY • Trucs & astuces : Steph et le plus beau de tous les testeurs de sa classe : GREG • Courrier : TSR et GREG L'INVINCIBLE • Correspondant : JAPON • Softbank • Directeur des ventes : PROMEVENTE - Michel Yatca, (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • Modification de service et réassort: N° VERT: (1) 05 19 84 57. Photogravure: PPO, RPM, et Intégraal • Imprimé par Jean Didier • Distribution: Transport Presse. • Illustration de couverture : MECH WARRIOR© ACTIVISION Commission paritaire N° 73360. Dépôt légal à parution.


Alors,
on vise le titre ? . . .
SEGA
TEQUILA

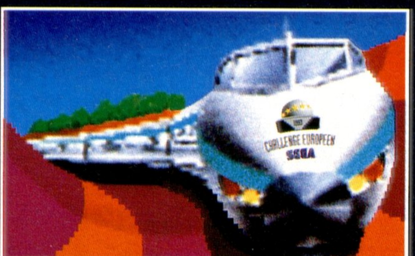
Avec le Challenge Européen SEGA 1993, on va tout de suite voir qui est le plus fort !

A BORD DU TRAIN SEGA, JOUE POUR LE TITRE EUROPÉEN 93

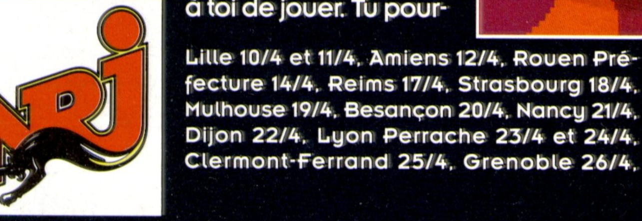
ET VOYAGE DANS LA DIMENSION SEGA.

DU 10 AVRIL AU 9 MAI, LE TRAIN SEGA S'ARRÊTE DANS LES 22 PLUS GRANDES VILLES FRANÇAISES POUR TE DÉFIER.

Prêt à relever le défi ? Ça tombe bien. Le train SEGA revient dans ta ville pour le Challenge Européen SEGA 93. Si tu vises le titre de Champion d'Europe sur SEGA, c'est maintenant ou jamais, alors à toi de jouer. Tu pourras voyager dans la dimension SEGA, découvrir la perfection du laser sur Mega CD et essayer toutes les nouveautés. Alors, si tu te sens à la hauteur, rendez-vous dans le train SEGA! On verra qui est le plus fort...







Lille 10/4 et 11/4, Amiens 12/4, Rouen Préfecture 14/4, Reims 17/4, Strasbourg 18/4, Mulhouse 19/4, Besançon 20/4, Nancy 21/4, Dijon 22/4, Lyon Perrache 23/4 et 24/4, Clermont-Ferrand 25/4, Grenoble 26/4, Marseille St-Charles 27/4, Montpellier 28/4, Toulouse Matabiau 29/4, Bordeaux St-Jean 01/5, Tours 02/5, Angers 03/5, Nantes 04/5, Rennes 05/5, Le Mans 06/5, Paris Montparnasse 08/5 et 09/5.

TOUTES LES INFOS SUR 3615 SEGA.





COURRIER des lecteurs

Quel courrier! Il est vrai que nous avions un brin de retard! Quand je dis un brin, je pense une branche, ou même un tronc... mais de baobab géant! Bref, cela pour dire que nous avons passé plusieurs nuits à dépouiller la montagne (à côté l'Everest est un gnome -un lutin selon certain-) de courrier. Et conclusion, nous nous sommes franchement amusés! Il a même fallu emmener AHL à l'hôpital, il ne pouvait plus s'arrêter de rire; ses rires étant entrecoupés d'un "tu le crois ça, escroc!" nerveux. Rassurez-vous, il va beaucoup mieux. Histoire de vous en faire profiter, nous avons joint à vos subtiles questions les moments les plus sympas de vos lettres, histoire de dire que l'on n'est jamais drôle en vain (c'est le proverbe du mois!)

Bonjour la foule de génies!
Firsto, je l'admets, j'ai une écriture digne d'un hiéroglyphe égyptien. Cela auurait peut-être fait plaisir à Champollion, mais peut-être pas à vous. Je vous donne mes questions de suite, après tout, il vaut Moktar que jamais!
1° Pourquoi les notes sont-elles, parfois, un peu plus basses dans les tests européens que dans les tests import? Prenons Ghous'n'Ghosts: l'animation a été améliorée, mais la note passe de 98% à 95%.
2° Quand Mario 4 débarquera-t-il sur NES?
3° Pouvez-vous me dire si Guest, Wing Commander (WC, hum!) et l'un des Ultima sont prévus sur CD Rom Nec (eh Laurent, tu as écrit CD Rom NES! Tu as un scoop ou quoi?)
En fer et oxydation, il est déjà minuit! Répondez à mes questions!... Si ça vous chante.Laurent Maüsli (Suisse)

Tu vois, ça nous chante! Et en plus, tu as été exaucé! Tu vois, notre belle (bien qu'irrégulière) rubrique des daubes! On ne manque pas un navet! Il faut savoir se prémunir des mauvais jeux comme de la peste indienne!
1° Les changements de notes entre les versions import et les versions nationales s'expliquent de deux façons. Tout d'abord, il est vrai que l'animation des jeux sur la console française est souvent plus lente. Attention, j'ai dit souvent, pas toujours! Street Fighter II est, à ce titre, un bon exemple, la différence entre une 50Mhz et une 60Mhz se faisant vraiment sentir. En outre, les jeux en sortie nationale sortant plus tardivement, il est courant que le testeur, ayant pu voir autre chose de mieux entre temps, se fasse plus sévère à l'égard du soft qui date un peu.
2° Avant de revenir sous la forme d'un jeu de plates-formes, Mario s'essaye à d'autres activités. Nintendo, et les autres éditeurs, exploitent à fond sa mascotte avant de la lancer dans de nouvelles aventures! Mindscape sortira par exemple un Mario's Missing, jeu éducatif sur Super NES et Bullet Proof éditera un jeu de réflexion tournant autour de Mario, également intitulé Yoshi's Cookie (dans le genre du Yoshi de la 8 bits) sur Super NES aussi.
3° Après Loom, on pourrait s'attendre à voir débarquer des jeux comme Wing Commander ou les Ultima, mais absolument rien n'est prévu, pas même le moindre petit soupçon de projet aussi insignifiant soit-il! En d'autres mots, nibe, mais certainement pas Guest!

Cela fait plusieurs mois que j'hésite à vous écrire, mais je me lance. J'espère que vous me publierez (et paf! ca y est! exaucé!) Voici les questions:
1° Dans votre n°14, vous dites que la Master System n'aura plus de nouveaux jeux de chez Sega. Et dans le numéro 16, vous dites que Sega va développer Street of Rages, Bugs Bunny... Alors?
2° Dans le numéro 15, vous notez le jeu Landstalker 98%. Et même pas de superstar! Le pire, vous mettez un coeur brisé: "une cartouche 16 mégas, ça coûte pesos". Je vous rappelle que Street Fighter II était dans les coeurs brisés RAS et qu'il coûte 690Frs, ce qui est parfaitement scandaleux. Et vous rajoutez que le japonais gêne pour suivre le scénario. Evidemment! C'est la version japonaise. Attendez la version européenne! J'ajouterai que Street of Rage II, 16 mégas, coûte 395Frs.
3° A propos de SF II, de folles rumeurs circulent au sujet d'un code qui permettrait de jouer Bison, Vega... Pitié, est-ce vrai?
4° Le jeu Bubsy d'Accolade: sera-t-il distribué par Sega après le procès5° Enfin, ultime question, le Mega CD II vaut-il l'achat? Avec l'arrivée des 32 bits, je me pose vraiment des questions.
Sébastien Barlot (St Geneviève des Bois)

En voilà une foule d'excellentes questions! Tu vois, on répond à tout, même à tes critiques!
1° L'astuce, c'est que Sega, tout en annonçant sa volonté d'arrêter de faire des jeux pour la Master System, avait encore des jeux en cours de réalisation. Il faut les finir. De plus, si Sega arrête, les autres éditeurs comme Domark, par exemple, continueront pendant un certain temps.
2° Pour ce qui est du superstar, c'est une erreur de notre part. Alors je le dis au nom de tout le monde, LANDSTALKER EST SUPERSTAR! Les pendules sont remises à l'heure grâce à ta vigilance. Pour ce qui est du prix, c'est, en fait, une question d'import. Landstalker sortira pendant l'été pour la France, avec des textes en anglais, et son prix ne devrait pas dépasser celui de Street Of Rage II.
3° Effectivement, de nombreux bruits courent au sujet de codes, qui, pour la plupart, tournent autour de l'action replay, mais aucun ne marche! Tu veux des codes? En voilà 7E0ED10X, le X étant un chiffre entre 1 et 9 ou une lettre entre A ou B, ou 7E0CD10X, et idem pour le X. Tu verras, ça ne marche pas vraiment, le combat commence et l'écran se bloque... Hum! Hum!
4° Accolade ayant remporté son pro-

cès, cette société devrait pouvoir sortir sans problème son jeu Bubsy, en utilisant son propre réseau de distribution. Sega ne devrait pas mettre des bâtons dans les roues de cette société! Oeil pour oeil, mais pas de revanche mesquine et donc pas de boycotte.
5° Il faut que tu saches que les 32 bits ne sont pas près d'arriver. Celle de NEC est plus ou moins prévue pour le début 1994 alors que celle de Sega n'a encore aucune date de sortie. Le Mega CD II sortira en septembre de cette année, officiellement, en France. Lorsque l'on voit de quoi est capable SONY par exemple, on se dit que cette machine va tout de même valoir la peine. A toi de voir s'il est préférable d'attendre la prochaine génération de consoles, qui auront aussi un CD Rom. A toi de faire le choix, un choix qui dépend de tes économies!

Salut à toute l'équipe de Joypad!
Votre mag' sur les consoles est excellent, je vous suis depuis vos débuts de tests sur "Joystick" et maintenant, le super Joypad est là!
Il y a plusieurs choses que j'aimerais vous dire:
_Pourquoi n'enfoncez-vous jamais les jeux en preview, même lorsqu'il s'agit de jeux n'ayant pas d'originalité follement nouvelle. A chaque fois, les petits textes qui accompagnent les photos d'écran ne s'avancent jamais à dire du mal d'un jeu, et lorsque le jeu sort, il est nul et se plante. Pourquoi donc le journaliste ne met pas en garde le lecteurs des sorties de daubes, etc...
Je voulais vous dire aussi qu'Olivier devrait arrêter de boire, car page 104, il a dit "on attend Street of rage II"(...) puis il parle d'avoir joué à Shinobi III. Alors mon cher Olivier, ne vous plantez plus comme ça! Vous êtes un assez bon testeur pour ça!
Mr AHL, vous êtes passé un soir sur Fr3 (...), les quelques secondes où je vous ai vu vous exprimer, on s'aperçoit que vous êtes réellement passionné par ce que vous faites (...) Je change de sujet pour savoir si J'm Destroy ne s'appelle pas en réalité Jean-Marie ou Jean-marc Démolit?(...) Je sais que ça n'arrive pas souvent, mais vous avez encore planté vos tronches dans les photos. (Sunset riders, Winds of Thunder)(...) dans Jugle strike, vous n'avez pas parlé non plus de la scène avec un hydroglisseur. Faudrait p'têt nous le dire, vous êtes là pour ça!
Bon, ce que je voulais dire a été dit et j'espère ne pas avoir été trop rude avec vous. Bye et vivement le Joypad de Mars!
Président du club sega de Mans, Franck dit "Fox"

Oula, une grande personnalité du monde des jeux nous écrit, ça n'rigole plus, là! Bon alors je vais être cash avec toi, vieu(x?): j'adore tes questions, car elles sont franches et directes, comme les réponses que je vais te donner.
Tout d'abord, on ne peut jamais dire qu'une preview est bidon pour trois raisons:
_les éditeurs ne nous en fileraient plus jamais (ça, c'est le côté Bizness)
_Un jeu pas fini, dur de le juger! Sauf dans des cas comme Winds of thunder où rien que le premier stage buggé éclate tout ce qui a été fait dans le domaine, ou encore des gros titres comme Sonic II.
_Et enfin, si l'on devait dire qu'un jeu pas original s'annonce pas original, ben...on le fait! Relis bien les textes des shoot'em up annoncés. A part Axelay, on a toujours (enfin Destroy a toujours) été très clair sur ce point: un jeu classique est toujours annoncé comme classique!
Après pour O'Prezo c'est très dur pour lui. Déjà qu'il est bien accroché à la seringue et la bouteille, il est, en plus, très perturbé par toutes les eproms que nous recevons. (eproms=jeux pas finis que les éditeurs nous envoient, en gros)Et il arrive que les éditeurs nous envoient des eproms que l'on peut tester car le jeu est fini mais le temps de nous envoyer la cartouche on sera en retard, etc... et O'Prezo a cru que l'eprom de ShinobiIII etait testable et pas celle de SRII!
Ahl est très content et, me rendant compte de la sincérité qu'il dégage, je suis en train de le persuader de rentrer au Ministère de la Culture et de l'Education Nationale (épreuve jeux videos au bac! On rêve!) Plus sérieusement, il est très content de voir que sa passion se lit sur son visage et très fier de pouvoir la transmettre à ses lecteurs. J'm destroy s'appelle, en fait, Julien-Mickael (étrange non?) et son nom de famille ne sera pas divulgué.
Pour les photos, désolé, mec! ce sont les choses de la vie. Vois-tu, les abeilles, les oiseaux, les fleurs, les moutons, etc...ben à joypad c'est pareil. ce qui explique que certaines photos se perdent. Voilà!
Greg

Salut, joyapd!
Votre magazine est bien, mais voici quelques propositions pour l'améliorer:
1: Dites à tonton Stephane que dans ses pages d'astuces, c'est vraiment le bronx. Pourquoi ne pas séparer les astuces sega et Nintendo?
2: Pourquoi ne pas consacrer une rubrique entière à l'action Replay?
3: L'action Replay est-il nocif pour la Snin?
4: Y aura-t-il un World Heroes sur Snin?
5: Mortal combat sur consoles?
6: Sympas les autocollants SFII, mais c'est comme la mégadrive, ça manque de couleurs
7: On a pris la peine d'écrire depuis la Suisse, alors soyez gentils et répondez-nous!
Les 2 Suisses.

Les 2 Suisses? Y'en a un qu'est mort ou quoi? Bon bref. Alors, pour changer le Canard, c'est fait puisque l'on a viré Linos et Danbiss. Et je vais répondre à tes questions si je veux pas les rejoindre:
1: Stef est viré, c'est pour ça. Et puis, plus sérieusement, il y a aussi la Neo-geo, la Lynx, la Nec, on ne va pas faire de séparations entre tout ça non? Car voyez-vous(je m'adresse aux deux), si vous envoyiez tous vos astuces le même jour, elles arriveraient le même jour; mais là, on les met en page au fur et à mesure de leur arrivée! Plus vous les envoyez tôt et plus elles ont de chances de paraître.
2: L'action replay est virée de toute façon, donc, je ne vois pas pourquoi on ferait une rubrique la dessus. C'est comme les astuces, ils (les codes) nous parviennent n'importe quand!
3: L' Action truc est aussi nocive pour ta Snin que pour ta machine à laver.
4: World heroes n'est pas prévu, mais pour répondre au massif courrier à ce propos: tous les jeux Neo-geo produits par SNK seront convertis sur Snin. Dernier en date: Art of fighting. Par contre, les jeux Neo de chez Alpha, c'est niet. Pas de Magician lord et compagnie.
5: Mortal combat, y'a pas de dates, mais c'est sur Snes, Gboy, Mdrive, MCD, Ggear, et Singer(celle où vous mettez l'Action replay)
6: Ben on verra ça lorsqu'on fera des autocollants du jeu "Punky orange yellow green blue purple warrior".
7: T'es fou vous? On va pas se prendre le crâne à répondre à des lecteurs de Suisse. Au fait, j'adore la fondue, si vous pouviez m'envoyer du frometon de chez vous, n'hésitez pas! merci d'avance!
Greg

Ps: Pour le courrier des types qui sont bloqués dans Landstalker, n'écrivez pas, je n'aurai pas la place de répondre, faites comme une charmante damoiselle de Sète, téléphonez le Mercredi et le jeudi, et demandez moi(Greg) ou Ahl, voilà!

CHANGE PAS D CA VIENT !

A partir de ce mois-ci, vous trouverez dans cette nouvelle rubrique la liste des jeux qui sortiront le mois suivant au Japon et en France. Vous voyez, on ne vous cache rien !

IMPORT SUPER FAMICOM

DATE SORTIE	NOM DU JEU	GENRE	nbMEGA	EDITEUR
MARS				
05/03/93	JOJO BIZARRE ADVENTURES	ROLE	12 M	COBRA TEAM
05/03/93	EXHAUST HEAT 2	COURSE	8 M	SETA
05/03/93	MONOPOLY	JEU SOCIETE	8 M	TOMY
05/03/93	DEVIL COURSE	SIMUL. GOLF	8 M	T&ESOFT
05/03/93	ALBERT ODYSSEY	ROLE	8 M	SUNSOFT
05/03/93	IHATOOVE STORY	ROLE	8 M	HECT
12/03/93	SUPER KICK BOXING	PORT	8 M	ELECTRO BRAIN
12/03/93	LEFEND OF OGRE BATTLE	SIMULATION	2 M	QUEST
12/03/93	2020 SUPER BASEBALL	SPORT	12 M	KAC
12/03/93	SUPER FAMISTER 2	SPORT	8 M	KEMCO
12/03/93	EDONO KIBA	ACTION	8 M	MICRO WORLD
19/03/93	BIO METAL	TIR	8 M	ATHENA
19/03/93	USA ICE HOCKEY	PORT	8 M	JALECO
19/03/93	N. MANSEL F-1 CHALLENGE	COURSE	8 M	NICS
19/03/93	SON OF DRACULA	ACT/ROLE	8 M	NAXAT
19/03/93	JUNGLE WARS 2	ROLE	12 M	PONY CANYON
20/03/93	DRAGON BALL Z SUPER SAYA	BASTON	16 M	BANDAI
25/03/93	SUPER WAGAN LAND 2	ACTION	8 M	NAMCO
25/03/93	SUPER GINGISKAN CONQUEST	SIMULATION	12 M	KOEI
26/03/93	NOI GEAR	ACT/ROLE	8 M	WOLF TEAM
26/03/93	BLUES BROTHERS	ACTION	4 M	KEMCO
26/03/93	POP'N TWIN BEE	TIR	M	KONAMI
26/03/93	DEAD DANCE	ACTION	16 M	JALECO
26/03/93	INTERNATIONAL TENNIS TOUR	SPORT	8 M	MICRO WORLD
COURANT	YOSHI'S COOKY	PUZZLE	4 M	BPS
COURANT	POWER MONGER	SIMULATION	8 M	IMAGINER
COURANT	METAL MAX 2	ROLE	8 M	DATA EAST
COURANT	ULTRA 7	ACTION	8 M	BANDAI
COURANT	THE GREAT BATTLE 3	ACTION	10 M	BANPRESTO

E MAIN...



OFFICIEL

MEGADRIVE		
SHINOBI III	ACTION	SEGA
TWO CRUDE DUDES	BEAT THEM UP	DATA EAST
SIDE POCKET	SPORT	DATA EAST
CAPTAIN PLANET	ACTION	SEGA
GAME BOY		
CASTLEVANIA 2	ACTION	KONAMI
NES		
CASTLEVANIA 3	ACTION	KONAMI
SUPER NINTENDO		
PARODIUS	SHOOT THEM UP	KONAMI
SIM CITY	STRATEGIE	
MICKEY: MAGICAL QUEST	ACTION	CAPCOM
SUPER PANG	ACTION	CAPCOM

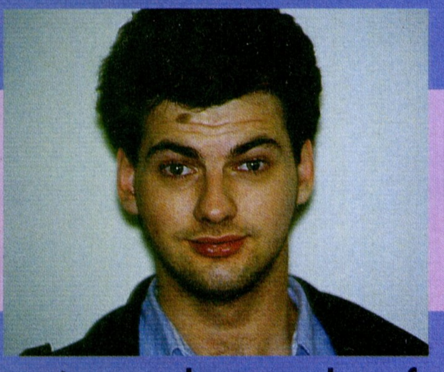
IMPORT SEGA

DATE SORTIE	NOM DU JEU	GENRE	FORMAT	EDITEUR	MACHINE
MARS					
12/03/93	SIM EARTH	SIMULATION	CD-ROM	SEGA	MEGA CD
12/03/93	DEVASTATOR	ACTION	CD-ROM	WOLFTEAM	MEGA CD
12/03/93	NINJA WARRIORS	ACTION	CD-ROM	TAITO	MEGA CD
19/03/93	SPLATTERHOUSE3	ACTION	16 M	NAMCO	MEGADRIVE
19/03/93	DARK WIZARD	ROLE	CD-ROM	SEGA	MEGA CD
19/03/93	WOLFCHILD	ACTION	CD-ROM	VICTOR	MEGA CD
26/03/93	DORAEMON	ACTION	4 M	SEGA	MEGADRIVE
26/03/93	OUT RUN 2019	COURSE	8 M	SIMS	MEGADRIVE
26/03/93	GOLDEN AXE 3	ACTION	8 M	SEGA	MEGADRIVE
26/03/93	CYBORG 009	ACTION	CD-ROM	RIOT	MEGA CD
26/03/93	JAGUAR XJ220	COURSE	CD-ROM	VICTOR	MEGA CD
26/03/93	FINAL FIGHT CD	ACTION	CD-ROM	SEGA	MEGA CD
26/03/93	ANET RETURNS	ACTION	CD-ROM	WOLFTEAM	MEGA CD
COURANT	GODS	ACTION	8 M	PCMCOMPOLITE	MEGADRIVE
COURANT	BOGUIG BOWLING	SPORT	4 M	VISCO	MEGADRIVE
19/03/93	POUYO POUYO	PUZZLE	2 M	SEGA	GAME GEAR
26/03/93	MICKEY MOUSE 2	ACTION	4 M	SEGA	GAME GEAR

NEWS

PREVIEWS

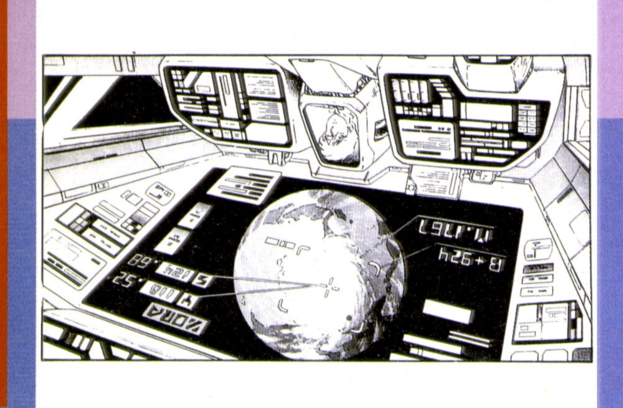
NEWS: LE REPOS DES GUERRIERS



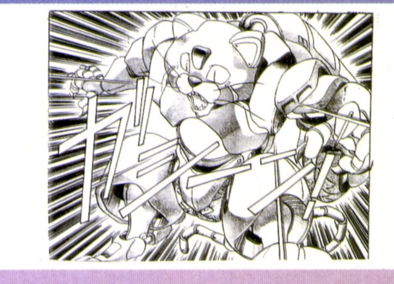
Vous avez été nombreux à nous demander des Mangas dans les news de Joypad. Passionnés que nous sommes par cette "déferlante" qui vient, une fois de plus, du Japon, le Rédac'chef à décidé d'incorporer cette actualité à celle des jeux vidéo. Etroitement mêlées aux jeux, les vedettes des mangas sont très souvent converties en jeux, quelques mois après leur sortie chez les nippons. Pour être encore plus intéressants et encore plus rapides, nous ne cesserons de vous avertir lorsque l'un de ces personnages sera racheté par Capcom, Konami, Sunsoft, etc.Après le CES de Las Vegas, les nouveautés en ce bas monde se font un peu plus rares, moins de titres en prévision donc ce mois-ci, mais on ne s'affole pas, les mois à venir promettent.

INFO

COSMIC FANTASY



Ce jeu de rôle qui comporte 3 volets sur Nec et 2 sur Mega-cd est totalement inconnu en France, car il est entièrement en japonais. Pourtant, au Japon, les personnages de ce jeu sont sujets à un véritable culte, et ainsi ce qui devait arriver arriva: une adapation manga. Soyons francs: le scénario est très relâché, malgré un graphisme assez sympa, comme vous pouvez en juger vous-même. Ayant une vocation de BD de science fiction, les héros y passent les 3/4 des pages à faire des gaffes du genre: surprendre des filles en train de s'habiller, ou sous la douche, etc. A noter dans cette histoire: la présence de Nyan, l'homme-chat le plus obsédé du monde!



INFO

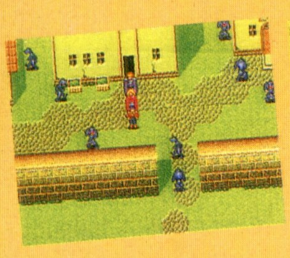
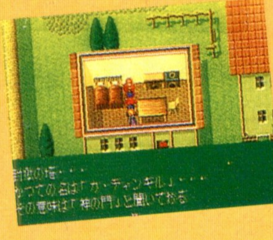
A PROPOS DU CD-ROM SUPER FAMICOM

NEWS PREVIEWS

Nous le désirons ardemment et, pourtant, le CD-ROM Adapter SFC se fait légèrement attendre. Sera-t-il à la hauteur de nos espérances? sûrement...et j'en veux pour preuve les chiffres suivants: en décortiquant le CD-ROM que trouvons-nous?
Un bloc mémoire contenant une mémoire principale (DRAM) de 8 Megabit, une SRAM de 1 Megabit (plus 1 Mb SRAM de sauvetage), une mémoire supplémentaire de survie (DRAM anti-saturation ou Buffer Memory) de 4 Mb, et une mémoire morte (ROM) pour le système de 2 Mb.
Un coprocesseur 32 bit (le SCCP RISC), dont l'architecture, assemblage de quatre sous-blocs, ressemble à celle d'un simple microprocesseur, qui possédera une horloge interne tournant à environ 21 MegaHerz et une mémoire tampon (ou cache) d'un Kilobyte. Ce sera le SCCP qui assurera toute la partie calcul du CD-ROM.
Pour le seconder dans sa tâche ardue, le CD-ROM abritera un décodeur CD-ROM (HANDS), microprocesseur 16 bits dont l'horloge interne tournera à environ 4,3 MHz.
Enfin, un drive CD qui pourra transmettre, en mode normal environ 150 Kilo Byte par seconde et un peu plus du double (toujours par seconde) en mode rapide. Le temps d'accès au minimum sera de 0,7 seconde et au maximum de 1,4 secondes... une performance impressionnante !
Ceci étant précisé, penchons-nous sur les nouvelles informations. D'abord, point de vue mémoire, rappelons que son importance est due, en partie, à l'énorme demande en mémoire du SCCP et du HANDS. Là où cela devient passionnant, c'est que les 2 Mb de la SRAM permettront de sauvegarder activement n'importe quelle partie de n'importe quel type de jeu (shoot'em up, beat'em up, RPG bien sûr et jeu d'action) et cela, à n'importe quel moment de la partie (en plein milieu d'un stage de shoot'em up par exemple). Ca, c'est super gigadémentiel car alors, fini les continus barbants.
Comment oublier également que les animations (et notamment celles en 3D) seront en temps réels. De plus, l'affichage successif de 36 images par seconde en plein écran (et c'est là où réside la puissance) ouvriront la voie à de superbes et vrais vidéo films.
Enfin, ce CD serait prévu pour la fin de cette année (et même peut-être avant selon certaines sources nippones) et serait vendu au prix modique de 27000 Yen (environ 1080 frs) au pays du soleil levant. De quoi baver d'impatience.

ANGEL POEM II

SUPER CD ROM RIOT

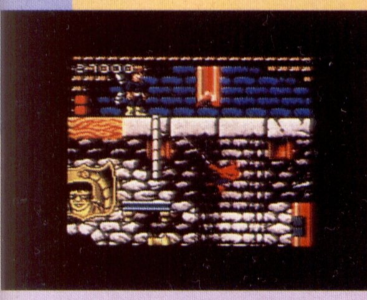




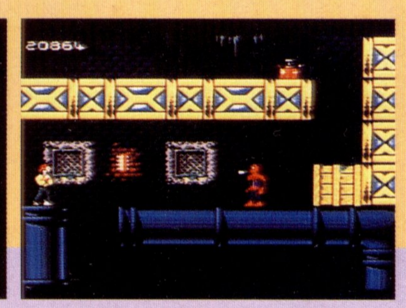
Voila un jeu qui fait suite au premier Cd ayant bénéficié du nouveau Super-cd nec. A l'époque(un peu plus d'un an) ce jeu n'était pas si mauvais mais un peu quelconque. Et bien, voila qu'il en est de même avec ce second titre. Même si très peu d'informations nous sont parvenues sur ce titre, on peut affirmer, sans trop se brûler, que ce jeu s'enfoncera dans les méandres du classicisme et n'apportera rien de nouveau au monde du jeu de rôle sur console. Voila.

SPIDERMAN SINISTER SIX

GAME GEAR MASTER SYSTEM ACCLAIM

Spiderman est loin d'être un homme ordinaire, il semble être complètement aimanté par les événements graves qui peuvent se passer à travers le monde. Une alerte à la bombe dans un supermarché, et hop, il débarque sur le champ. Un chien qui fait pipi par terre et hop, le voilà qui déboule, une carafe à la main, pour le pas salir le trottoir. Cette fois-ci pourtant, les choses sont graves, alors ne prenons rien à la légère, ce n'est pas bien. Très prochainement disponible sur Master System et sur Game Gear, Spiderman Sinister Six est un jeu de plates-formes et d'action comme on devrait les aimer et les clamer. Dans la demi-douzaine de niveaux qui sera proposée à l'homme araignée, il devra non seulement tisser des toiles pour se défaire des ennemis qui se trouveront sur son passage mais, également, ne pas se trouver coincé dans les labyrinthes qui abondent dans cette réalisation d'Acclaim.









HEIM DALL

MEGA CD VICTOR



Après quelques essais américains, principalement en jeu de plates-formes sur Sega CD, on refait un petit tour au Japon, le pays des jeux de rôle avec Heim Dall. Dans cette réalisation, vous êtes dans la peau d'un jeune et valeureux aventurier qui ne rêve que de richesse et de gloire. Un jour, l'occasion lui est donnée de montrer au monde entier qu'il est bien l'homme de la situation: les forces du mal se rebellent contre son peuple. Sur Mega CD cette production de Victor Musical Industries s'annonce comme éclatante. Avec une grande partie d'action, l'ensemble de ce jeu de rôle se déroulera en trois dimensions, dans un dédale de salles et de donjons où de nombreux cafards véreux vous attendront pour leur goûter. Agrémenté par des musiques que je qualifierai comme plus que grandioses, aucune date de sortie n'est encore annoncée pour ce titre. Heim Dall sera toutefois, à n'en pas douter, un jeu d'une grande facture sur ce support.

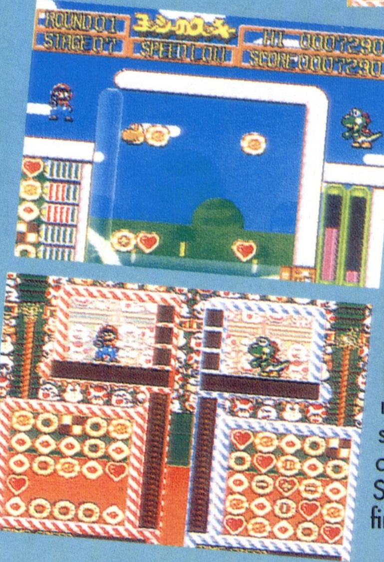
YOSHI'S COOKIE

SUPER FAMICOM BULLET PROOF SOFTWARE



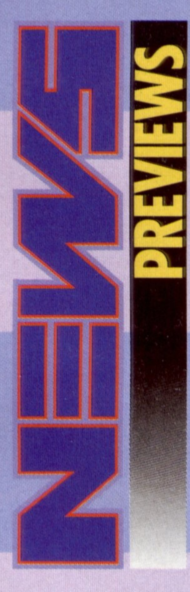


Dans la lignée des Tetris et autres Columns, Yoshi's Cookie est un jeu de réflexes et de réflexion dans lequel vous jouez le rôle, soit de Mario soit de son inséparable dinsosaure, Yoshi. Engagés par une pâtisserie pour sortir les gâteaux du four, les affaires de nos deux héros se corseront lorsqu'ils devront séparer les gâteaux les uns des autres et les mettre en boîtes, pour une livraison rapide. Au départ, tout va très bien, mais rapidement, tout se précipite et ils doivent réellement se donner du mal pour parfaitement aligner ces foutus Cookies afin qu'ils disparaissent de l'écran. Graphiquement très mignon, Toshi's Cookie peut se jouer seul ou à deux, ce qui n'est pas inintéressant. Sortie annoncée au Japon à la fin du mois de mars.



-TELEX-TELEX-TELEX-

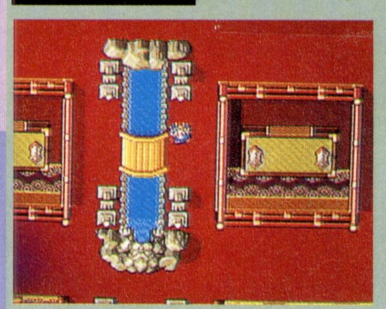
D'après nos espions installé un peu partout à travers le monde, il semble possible que Street Fighter II débarque sur Megadrive dans le courant du mois d'Avril. J'ai bien dit semble possible, Sega et Capcom étant sur le sujet aussi muet que des carpes.



INFO — EL VIENTO

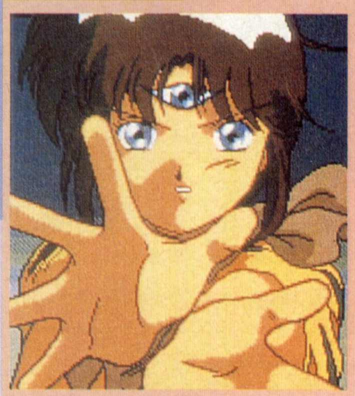
Alors qu'Annette va avoir un nouvel épisode de ses aventures sur Mega-cd, on a découvert que lors de la sortie du premier El viento sur MD, il y a bientôt un an de cela, était parue une petite BD de 3 épisodes faisant une intro au jeu. On vous montre quelques zolis dessins, histoire de dire que ça existe, car ce sont des planches désormais introuvables! Dommage, car le scénario commençait plutôt bien. Vous vous souvenez, Henry, la secte Ashtur, etc...(cf dossier dans Joypad numéro 8.)

CD ROM HUDSON SOFT — KAKUBI ADVENTURE



Tous ceux qui ont eu la chance de s'éclater un jour avec le meilleur jeu de rôle jamais sorti (Far east of eden II) vont être comblés en apprenant que la suite arrive à grands pas. Délaissant le Japon ancestral pour ce 3ème épisode, le Kabuki se décide à aller explorer l'Angleterre victorienne. Toujours doté d'une bande sonore hallucinante et de graphismes somptueux, ainsi qu'une démo incroyable, il fera très certainement le même carton que son petit frère lors de sa sortie au Japon.

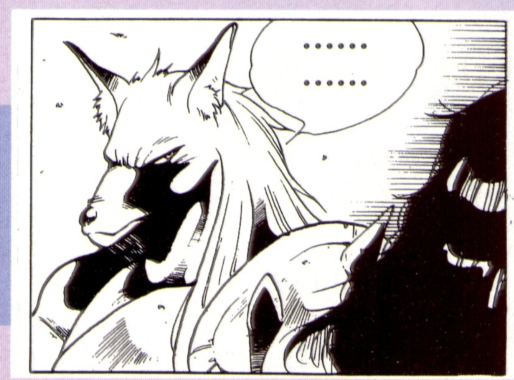
MEGA CD SEGA — 3X3 EYES



Amateurs de jeux de rôle en tong où l'on ne comprend rien, sauf lorsqu'on y joue dix heures d'affilée avec un dictionnaire de Kanji à côté de soi, à vous Mega CD: Magic Quest, 3x3 Eyes débarque au Japon sur votre support préféré. Cette superbe aventure vous conduira, tour à tour, en haut des montagnes sacrées du Japon antique et au fin fond des grottes préhistoriques de l'Amazonie Equatoriale. Certes, j'exagère un tout petit poil, mais ceci avait pour but de vous montrer à quel point ce jeu pouvait être riche et gigantesque. Développé pour le Mega CD et exclusivement pour lui, Sega a intégré dans ce titre tout son savoir et toute sa conviction; autant vous dire de suite qu'au Japon, et malgré les ventes un peu faiblardes de la machine, Magic Quest devrait cartonner et pas qu'un peu. Surtout lorsqu'on connaît le succès des Jeux de Rôle au pays du Soleil Levant.

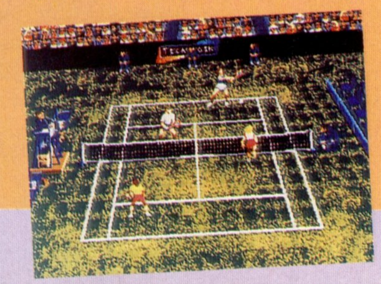
INFO — DWARM BLADE

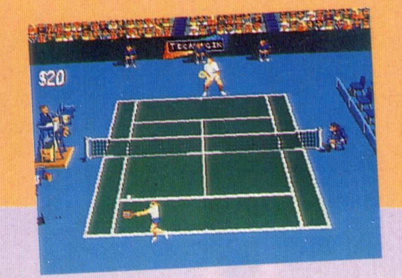
Vous connaissez tous Climax? Je vous rappelle brièvement de qui il s'agit: c'est un département spécialement créé par Sega Japon pour faire les meilleurs jeux de rôles et d'aventures qui soient. Auteurs des fabuleux Shining in the darkness, Shining force et Landstalker, ils sont, en plus, les co-auteurs de cette très belle BD qu'est Dwarm blade. Se déroulant dans l'univers de Climax, l'histoire tourne autour de Hash, un homme-loup assez étrange qui serait responsable de nombreux massacres, mais qui a la mémoire un peu courte. Recueilli par un groupe d'aventuriers composé d'une elfe, d'un homme, d'un homme-tigre et d'un hybride-lézard, décidés à en savoir plus sur ce bonhomme. Et puis, que cherche à faire le tout-puissant Dark Sol? Tout ceci, vous le découvrirez dans Dwarm blade!



MEGA DRIVE TECMAGIK — ANDRE AGASSI TENNIS

Annoncé pour sa sortie dans le courant du mois de mai, André Agassi est une nouvelle simulation de Tennis sur Megadrive. Comme il n'y en a pas des masses sur cette machine, on ne peut que se réjouir, d'autant que cette réalisation s'annonce on ne peut mieux. Avec une option skin game que l'on n'a plus l'habitude de voir dans les simulations de Tennis, André Agassi vous permettra sans doute, après de nombreux efforts et des heures d'entraînement, de devenir riche à millions. En choisissant parmi les huit joueurs disponibles qui possèdent tous leurs caractéristiques propres ainsi que parmi les quatre types de surface (terre battue, gazon, dur et gazon artificiel -une nouveauté dans le monde du tennis-) proposés, Tecmagik nous promet de longues heures de jeux.







MEGADIVE
SAMMY

DEEP SCANNER

Si vous connaissez le film Scanner, un superbe moment de science fiction, vous pouvez mettre de côté toutes vos connaissances, vous n'en aurez aucunement besoin dans cette réalisation qui n'est, ni plus ni moins, qu'un jeu d'action au scolling multi-directionnel. Réalisé par Sammy, Deep Scanner risque pourtant d'en contenter plus d'un, vu la qualité des graphismes et des diverses difficultés rencontrées au cours de ce jeu. Armé d'un pistolet laser à répétition et d'armes que vous aurez eu la chance de récupérer au cours de vos diverses péripéties par le biais de bonus, à mi-chemin entre Rolling Thunder et Double Dragon, Deep Scanner permettra à l'aventurier que vous aurez, au préalable, sélectionné, d'arpenter une demi-douzaine de niveaux, tous conclus par un monstre de fin. Ici, rien ne sert de traîner et de flâner à droite et à gauche, il faut aller vite et canarder sec car le temps est limité et les ennemis, eux, n'attendront pas pour vous sauter dessus.



SEGA
CD

DARK WIZARD

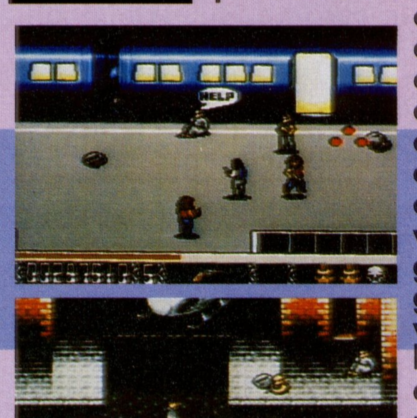


Hé bien, on pourrait dire que si tous les jeux de rôle sur Mega-cd ressemblaient à celui-ci, la qualité des jeux ne serait vraiment pas en progrès. Dark wizard est l'un de ces jeux annoncés depuis longtemps qui, finalement, ont été oubliés puis finis très vite pour être à l'heure. Pour l'instant, rien de bien neuf, les dessins animés d'intro sont laids au possible et la réalisation du jeu est moyenne. Un soft à éviter.

GAME GEAR
ACCLAIM

PREDATOR II

Dans Predator II, vous êtes dans la peau d'un flic de choc qui devra lutter contre une bête féroce que l'on croyait pourtant anéantie par Swcharzy, dans l'épisode précédent. Arrêtons de croire et de penser, car dans cette réalisation, cela ne vous servira pas à grand-chose vu les dangers qui obstrueront votre passage tout au long de Predator II. Tout à fait dans l'esprit, graphiquement et scénaristiquement parlant, de la version Megadrive, on retrouvera sur Game Gear le même élan. Armé de votre arme de choc, vous devrez, tout au long de la demi-douzaine de niveaux qui s'offrira à vous, dégommer un maximum de punks et de détraqués avant d'affronter, dans un duel final, la bête qui rôde. En libérant vos amis capturés et maintenus prisonniers, vous pénétrerez dans des parties de la ville de Los Angeles où tout être normalement constitué refuserait de se promener. Mais personne n'a jamais dit que vous étiez normal? Prévu pour le mois d'Avril, Predator II est un jeu d'action pur et dur.



-TELEX-TELEX-TELEX-

Core Design qui à développé Chuck Rock pour Virgin Corporation semble vouloir développer pour leur propre compte des jeux sur Sega et Nintendo. Le premier titre à voir le jour devrait être Chuck Rock II. Mais bon tout cela est à prendre avec des pincettes ou des baguettes...

MEGADRIVE
SEGA

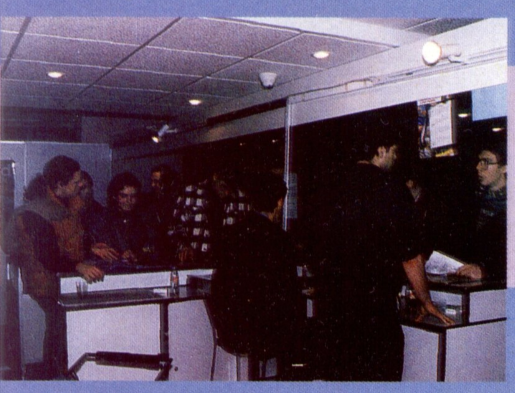
SUPER BATTLE TANK : WAR IN THE GOLF

Si la guerre du golf est terminée depuis longtemps, on en parle encore aujourd'hui. Avec quelques attaques précises et foudroyantes des alliés sur le territoire de Saddam le magnifique, on en a pas encore tout à fait fini. Toujours est-il que cette guerre a donné quelques idées de scénarii aux programmeurs sur Megadrive pour développer une simulation de char d'assaut en période de guerre et dans le désert. Aux commandes donc des derniers nés de l'armée américaine, vous êtes investi d'une mission hautement dangereuse, puisqu'il s'agit pour vous de mettre à sac toutes les installations qui se trouveront sur votre route. Pour vous repérer dans le désert, un radar sera en permanence à vos côtés, vous donnant les instructions de direction, nécessaires à l'élaboration d'une stratégie d'attaque. Réalisé en trois dimensions; vous êtes à l'intérieur de votre char. Pouvant vous déplacer suivant un angle de 360 degrés, bien souvent, l'impression de réalisme vous saisira. Un jeu à suivre pourvu qu'une option permettant de sauvegarder soit présente, ce qui n'était pas le cas de la version Super Famicom de ce titre.

INFO

GAMES A BRUXELLES

Du 3 au 6 Janvier, s'est déroulé à Bruxelles, Place Rogier, juste à côté de la rue Neuve où l'on pouvait acheter des gaufres délicieuses, le premier Salon des Jeux vidéo en Belgique. Sega et Nintendo, là aussi, se livraient une guerre sans pitié. Alors que Sega montrait les premiers jeux en CD Rom qui seront disponibles sur le marché européen, Nintendo répliquait avec la démonstration de Star Fox et de son Super FX.



Les visiteurs pouvaient également zyeuter toutes les nouveautés sur CD-I qui, je dois le reconnaître, connaissaient à Bruxelles un vif succès.

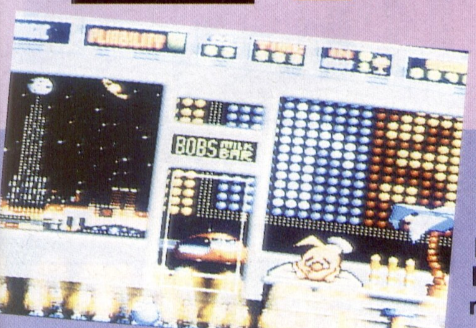
Bien que ce Salon ne soit pas d'une taille gigantesque, -remarquez la Belgique n'est pas vraiment le plus grand pays du monde, alors c'est un peu normal-, l'organisation, ainsi que les différents stands, étaient animés par un enthousiasme débordant. Aussi agréable pour les visiteurs qui pouvaient acheter toutes les dernières nouveautés sur leurs machines, ainsi que pour les exposants qui vendaient à donf, on regrettera une seule chose: les éditeurs de jeux n'étaient pas présents. En ce qui nous concerne, la réussite fut totale. Aussi intéressé et passionné qu'en France par ce marché des jeux vidéo qui bouge sans arrêt, c'est avec une certaine impatience que j'attends le prochain "Games" à Bruxelles, qui devrait se dérouler au début de l'année prochaine. Ah oui, une toute petite dernière chose, je remercie tout particulièrement le lecteur qui m'a apporté une bière et avec qui je n'ai pas eu le temps de la partager. Merci encore...

-TELEX-TELEX-TELEX-

Cela faisait longtemps que SNK ne faisait plus parler de lui. Heureusement, arrive la nouvelle qui va sûrement enchanter les possesseurs de la puissante NEO-GEO: un CD-ROM est enfin prévu sur cette "console" véritablement pas assez exploitée. L'option CD-ROM comme borne annexe, semble prévaloir chez SNK, au vu des transformations trop dérangeantes qu'engendrerait la construction, puis la vente, d'une nouvelle NEO-GEO. Toujours est-il qu'en attendant d'en savoir plus (dans un mois ou deux je pense), nous pouvons déjà nous féliciter d'une telle news car les jeux sur support CD équivaudront à des prix infiniment plus abordables, donc à des créations de softs à contenus plus importants, sans réelles augmentations de prix (d'ores et déjà les jeux CD-ROM atteindront les 100 Megas et n'oublions pas que les capacités de la NEO se montent à 554 Mega au maximum). Cette riposte de SNK arriverait au bon moment et relancerait la compétition déjà rude entre les consoles.

SUPER NINTENDO SYSTEM 3

SILLY PUTTY



Putty est une Blob, une sorte de petit zibouiboui élastique qui peut se manier et se modeler un peu n'importe comment. Silly Putty, produit par System 3, une société très réputée à l'époque du Commodore 64 (il y a un bail) est un jeu de plates-formes qui s'annonce, non seulement particulièrement original, mais également d'une réalisation excellente. Grâce à sa texture particulière, Silly Putty pourra sauter et rebondir comme une balle en caoutchouc et s'étendre un peu à la manière de Jelly Beam, l'un des premiers titres disponibles sur Super Famicom. Avec six niveaux de jeux qui vous conduiront dans des régions plus que bizarroïdes comme La Putty Moon ou le Toyland, les éclats de rires et les retournements de situation seront certainement monnaie courante.



SUPER CD ROM MICRO CABIN

MYSTIC FORMULA





Mystic Formula est un jeu de tir dans lequel vous dirigez deux jeunes et vaillants combattants, prêts à tout pour sauver leur terre chérie des griffes de l'affreux démon qui veut s'en emparer. Jusque là, il n'y a rien de bien extraordinaire. Se déroulant beaucoup plus comme un Shoot'Em Up où vous pouvez engranger bonus sur bonus pour obtenir l'arme la plus efficace, que comme un jeu d'action (quoi que Shoot'em up et jeu d'action soient des notions relativement proches), Mystic Ninja s'annonce comme un titre béton sur Super CD Rom. Avec des scènes animées mettant en place l'histoire, comme on en a maintenant l'habitude sur Super CD Rom, Mystic Ninja devrait être à des années lumière d'un mauvais jeu. Certes, ce titre est encore loin d'être définitif, mais d'après ce qu'on en a vu, on n'en pense que du bien.

-TELEX-TELEX-TELEX-

1993, annonciatrice de combats sanglants entre les diverses consoles? c'est du tout vu, preuves en sont les news suivantes:

D'abord, Nec menace encore et toujours la future hégémonie dominatrice du CD-ROM Super Famicom avec sa très attendue 32 bits et son CPU HuC62. Ce monstre Hi-Tech, bouleverserait en effet le monde consolien, en introduisant une réalité virtuelle des plus impressionnantes, travaillant en temps réels et assurant une fluidité d'animation jamais égalée, sinon approchée, par le CD SFC (quoique, sait-on jamais...). Cet ensemble de processeurs de qualité sera, paraît-il, visible incessamment, et sa sortie publique prévue pour le second semestre de cette année.

INFO

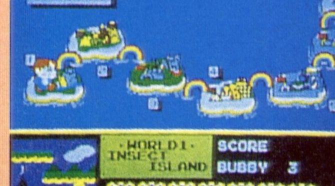
SUD RADIO

Nous vous rappelons que si vous habitez le Sud de la France, vous aurez tous les mercredis à 18 heures 30 la chance de pouvoir écouter en direct le fabuleux Franck Langlois dans l'émission "SOS Vidéokids". À vos radios et à vos consoles !



SUPER CD ROM NEC AVENUE

RAINBOW ISLAND



Je n'y crois pas. Telle fut ma première réaction à l'annonce de l'arrivée prochaine (aucune date n'est cependant encore avancée) de Rainbow Island sur Super Cd ROm. Pour ceux qui ne le sauraient pas (honte à eux) Rainbow Island est la suite du remarquable et célèbre - enfin dans le passé- Bubble Bobble, un jeu de plates-formes pure souche comme on en faisait il y a cinq ans.

Dans la peau d'un jeune enfant, vous devrez atteindre le septième ciel en escaladant une dizaine de niveaux composés de plusieurs stages, en construisant des arc-en-ciels, qui vous permettront non seulement de détruire vos ennemis mais également de monter sur les plates-formes supérieures. Tout à fait dans l'esprit du jeu original, Rainbow Island sera, sans aucun doute, à conseiller à tous les amoureux des jeux anciens, certes, mais tellement séduisants.



INFO

UNE NOUVELLE CONSOLE NEC

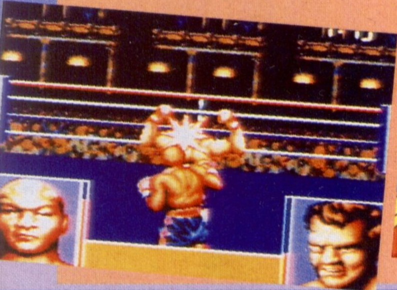


Alors que tout le monde attend la PC Engine 32 bits, NEC nous prend tous de revers avec cette nouvelle bécane, la PC Engine Duo-R. Avec un look ressemblant fort à celle de l'ancienne PC Engine, la Duo-R sera pourtant capable de lire les cartouches Super Grafx. Ses dimensions sont un peu plus importantes puisqu'elles passent de 300 x 212 x 49 à 305 x 221 x 62. Mais c'est surtout au niveau du prix que la la Duo-R est intéressante puisqu'elle sera proposée pour 39800 yens (1700 francs environ) au lieu de 59800 yens. Pour l'instant on ne sait pas encore si c'est la Duo-R qui débarquera en France lorsque NEC décidera de distribuer cette console en Europe.

MEGADRIVE
MASTER SYSTEM
ACCLAIM

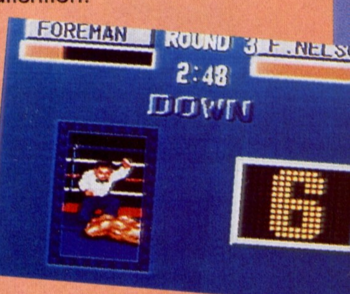
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

Eh oui, c'est bel et bien un jeu de boxe, une simulation devrais-je dire. On le sait depuis longtemps, les simulations de sports de combat et, plus précisément, de boxe n'ont jamais été simples à réaliser. Pourtant, il semble bien que George Foreman ait réussi le pari d'être à la fois beau et intéressant, que ce soit sur Master System ou sur Megadrive. Certes, les deux versions n'ont que très peu de points communs (la version SMS est vue de profil tandis que celle sur MD est vue de face), mais on sent la volonté d'Acclaim de bien faire. Au fur et à mesure que vous frapperez sur vos adversaires à grands coups de butoirs sur la tronche, vous verrez progressivement leur visage se décomposer, à moins que ce ne soit le vôtre. Faites-y attention!









SUPER CD ROM
HUDSON SOFT

DUNGEON EXPLORER II

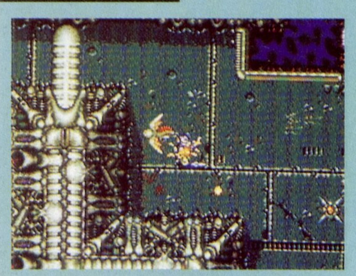


Prévu pour une sortie le 26 mars au Japon, Dungeon Explorer II est la suite du superbe Dungeon Explorer en catourche, qui m'avait sidéré de plaisir lors de son arrivée sur PC Enigne. Suivant le principe de Gauntlet avec une grande partie recherche, Dungon Explorer II semble tout simplement mirifiquement fabuleux, et encore, l'expression est faible. Gigantesque, au moins deux fois plus important que la première partie, ce nouveau titre d'Hudson Soft qui continue à développer sur la NEC (comme c'est la compagnie créatrice de la machine, ça se comprend) possède, en plus, un système de password permettant de reprendre une partie en cours. Dungeon Explorer II est un gros titre en perspective, mais Hudson Soft nous y a souvent habitué.



MEGADRIVE
SAMMY

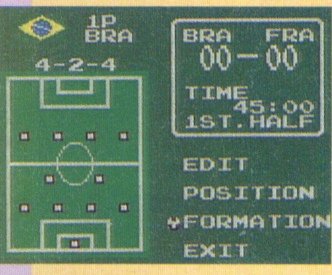
BEAT FORCE



Rien n'est facile lorsqu'on est un super héros. AHL le sait d'ailleurs très bien, lui qui est toujours demandé à droite et à gauche pour sauver le monde de la débâcle. Tout comme notre cher rédacteur en chef, vous allez apprendre à vos dépens que bien souvent, mieux vaut rester dans son petit coin, tranquille, pénard que clamer à tout le monde qu'on est son sauveur. Ne voulant pas vous rendre ridicule, lorsque un appel de détresse se fait entendre dans la galaxie, vous décidez de partir à la recherche de la cause de cet appel. très vite, vous vous rendez compte que rien n'est bidon et qu'un peuple a besoin de votre talent de baroudeur de banlieues. Beat force est une sorte de Gauntlet futuriste dans lequel vous jouez le rôle d'un gladiateur sur-armé. Alors que l'action est visualisée de haut, tout l'écran se déplace suivant un scrolling multi-directionnel d'un excellent effet. Apparemment tout à fait remarquable graphiquement, il faut reconnaître que nous n'en avons pas vu grand- chose, Beat Force est un titre comme on devrait savoir les savourer. Aucune date de sortie n'est encore annoncée quant à la disponibilité de cette réalisaiton de Sammy.

GAME GEAR

KICK AND RUSH





Si vous aimez le football, pas de problème, Kick And Rush est la simulation qu'il vous faut. En choisissant l'une des nombreuses équipes disponibles ici, vous allez pouvoir partir pour une lutte sans merci pour l'obtention du titre de champion du monde. Avec vos onze joueurs, il faudra d'abord mettre au point une tactique de jeu, élaborer une stratégie, mettre tout en attaque avec un superbe 5-3-2 qui devrait faire effet dès les premières minutes de jeu. Toute l'action de Kick And Rush se déroule suivant un scrolling horizontal qui se déplace également de haut en bas, histoire d'agrandir un peu la surface de jeu. Graphiquement superbe, il devrait atteindre les boutiques d'importation parallèle dès le mois d'avril.

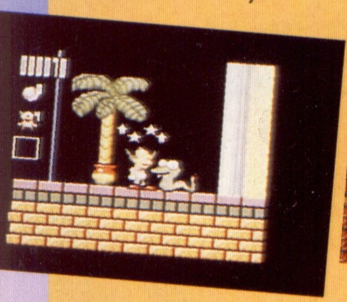
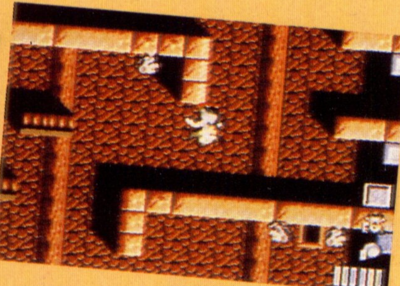
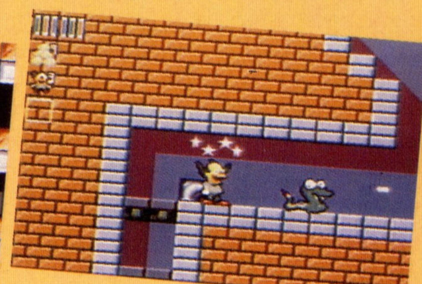
-TELEX-TELEX-TELEX-

Mario franchit le cap des salles d'arcade, grâce à un flipper "Mario" réalisé par Brent Leisure. Le nom de ce flipper est: "Mario in Mushroom World". Attention à l'indigestion!

KRUSTY'S FUN HOUSE

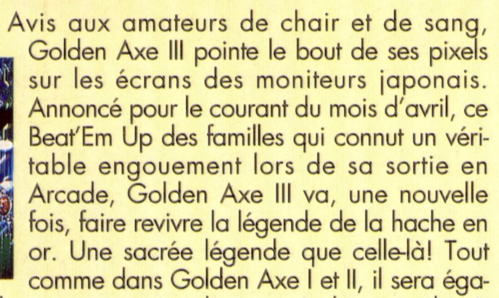
GAME GEAR
MASTER SYSTEM
ACCLAIM

"Ouahh!!! Salut, les enfants, c'est moi Krusty le Cloon rigolo!" Ce furent les dernières paroles sensées de Krusty, qui devint fou du fait d'un fléau sans précédent: les souris. Mais rassurez-vous, il est encore conscient car son ami Bart s'est absenté à l'école jusqu'à ce que Krusty ait débarrassé sa délirante maison de cette invasion rongeuse. Il s'aperçoit pourtant que ce n'est pas si facile et que, cette fois-ci encore, votre aide de pro du pad et de la cervelle, pour certains uniquement, lui sera extrêmement utile. Alors préparez-vous à de bonnes migraines sinon vous n'aurez plus qu'à lui acheter un bon gros matou dans le style Sylvestre, si vous voyez ce que je veux dire... A part cela, le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal et est une véritable prise de crâne. Krusty ne vous lâchera pas, puisqu'il sort en avril sur Game Gear et et sur Master System.


SEGA MEGA DRIVE

GOLDEN AXE III



Avis aux amateurs de chair et de sang, Golden Axe III pointe le bout de ses pixels sur les écrans des moniteurs japonais. Annoncé pour le courant du mois d'avril, ce Beat'Em Up des familles qui connut un véritable engouement lors de sa sortie en Arcade, Golden Axe III va, une nouvelle fois, faire revivre la légende de la hache en or. Une sacrée légende que celle-là! Tout comme dans Golden Axe I et II, il sera également possible dans cette version de jouer à deux simultanément. Le principal attrait de cette réalisation résidera cependant dans les armes nouvelles et dans la possibilité de réaliser des coups de magie complètement gignatesques, avec des effets spéciaux ahurissants. Un jeu qui devrait plaire un maximum.

SEGA MEGA DRIVE

AH ! AH ! SUMOSAN



Je doute réellement très fort que ce titre fasse des ravages si toutefois il est diffusé à grande échelle en Europe. Effectivement et rien que par le titre, vous aurez très vite compris que cette réalisation n'est autre que la première simulation de combat de Sumo sur Megadrive. Contrairement à la Super Famicom qui en compte déjà deux je vous le rappelle, Ah Ah Sumosan s'annonce cependant d'une bien meilleure facture. En effet, outre les coups traditionnels des gros blocs de viande qui se déplacent à l'intérieur de l'anneau magique, vous pourrez également utiliser quelques coups magiques qui ne sont pas là que pour déplaire. Avec une douzaine de combattants au départ, mais avec un nombre de coups peut-être un peu limité, Ah Ah Sumosan est annoncé au Japon dans le courant du mois de mai. On a encore le temps de le voir venir.

SEGA GAME GEAR

J LEAGUE PRO STRIKER

Dans J League Pro Striker, vous allez participer à un véritable championnat de football japonais. Entièrment vu du dessus, J League Pro Stiker propose plusieurs options de jeu tout à fait intéressantes. On retrouvera, entre autres, la possibilité de placer ses joueurs sur le terrain, de modifier la structure de son équipe, de sélectionner la durée du match, de choisir le mode de difficulté ainsi que le mode de jeu auquel vous désirez participer. Grâce à un scanner, vous aurez, en permanence à l'écran, la position des joueurs; ainsi, vous ne vous planterez pas lorsque vous devrez effectuer une passe.



-TELEX-TELEX-TELEX-

Sega aurait-il peur d'être en retard avec son Mega CD? apparemment oui, puisque celui-ci se déciderait à lancer son Mega CD 2 à l'assaut du marché nippon.
Bon, techniquement parlant, ce nouveau Mega CD se caractériserait par une rapidité accrue au niveau du CD-ROM et des coprocesseurs. Autre nouvelle de Sega: il paraîtrait que la firme préparerait une Mega Drive 2 plus simplement réalisée mais conservant, évidemment ,les capacités de l'actuelle Mega Drive, ce qui baisserait son prix de vente de façon conséquente (moins de 600 frs au Japon). Voilà qui influencerait sérieusement les acheteurs hésitant sur le choix de la console à acquérir.

INFO

CA BOUGE DANS LA DISTRIBUTION



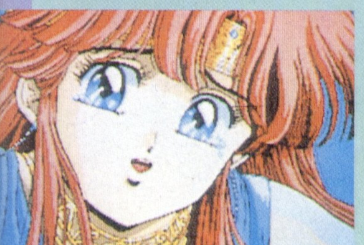
Dans le monde Sega et Nintendo, il n'y a, pour l'instant, que deux distributeurs. Sega et Bandaï pour les jeux et les machines Nintendo. Désormais, tout sera beaucoup plus éclaté puisque Bandaï ne devrait plus avoir cette exclusivité; Sony, avec Columbia TriStar, entre dans le monde de la distribution avec, notamment, un contrat d'exclusivité avec la société Acclaim, qui lui permettra de distribuer en France tous les jeux de la marque sur tous les formats Nintendo et Sega. Ecudis distribue actuellement tous les jeux Ocean sur Nintendo, ITMC/Yeno se lance également dans le bain avec la sortie de leur premier titre sur Super Nintendo: Spindizzy. Quant à Sony, il distribuera Sony Imagesoft qui est, notamment, à l'origine de Chuck Rock sur Super Nintendo Sewer Shark sur Sega CD, Kriss Kross, etc. La société est également en deal avec d'autres éditeurs, mais tout est encore bien secret. Une chose est certaine, ça bouge dans la distribution!

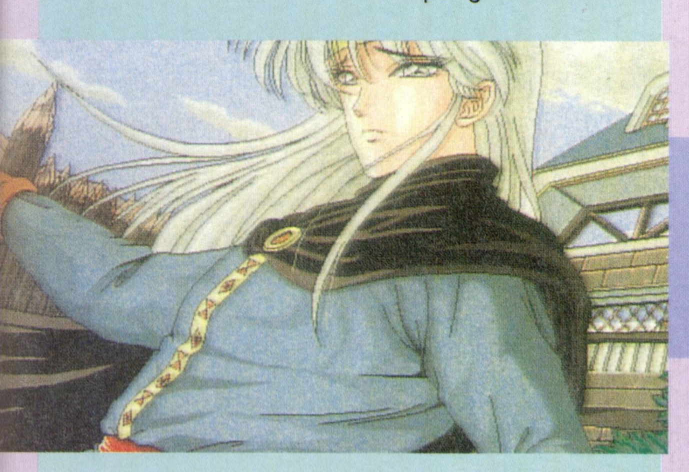
SUPER CDROM NEC AVENUE

DRAGON KNIGHT III

Le jeu dont je vais vous parler pourrait bénéficier d'un carré blanc dans notre beau pays, tant les filles que vous rencontrez sont mal habillées. Dragon knight est, en effet, un de ces jeux dont l'intérêt et la réalisation sont excellents, mais dont le but premier est de montrer des petites pépées assez coquines. Comme vous pouvez le voir sur ces clichés, ce n'est pas bien méchant et plutôt original. Profitant d'une équipe de développement spécialisée dans le travail d'images dessinées, ce jeu, qui sortira en été, sera certainement ce qui se fait de mieux en graphisme sur Nec, même si ce qu'il montre n'est pas des plus grandiose.







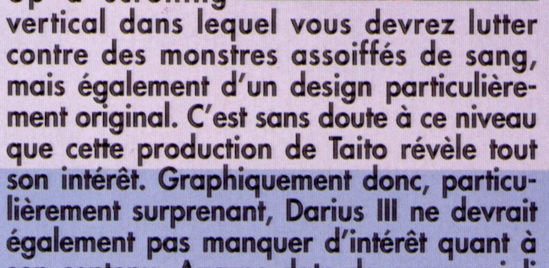
SUPER FAMICOM TAITO

DARIUS III









Prévu pour une sortie dans le courant du printemps, Darius III est un Shoot'Em Up à scrolling vertical dans lequel vous devrez lutter contre des monstres assoiffés de sang, mais également d'un design particulièrement original. C'est sans doute à ce niveau que cette production de Taito révèle tout son intérêt. Graphiquement donc, particulièrement surprenant, Darius III ne devrait également pas manquer d'intérêt quant à son contenu. Aucune date de commercialisation n'est encore avancée, même au Japon; Wait And See.

-TELEX-TELEX-TELEX-

Le Power Pad de konix est une manette qui ressemble ni plus ni moins à la traditionnelle manette de la Megadrive, celle vendue avec la machine. Par contre là où elle est beaucoup plus originale (quoique maintenant ça se fait de plus en plus souvent), c'est qu'elle dispose d'une option permettant non seulement un tir automatique hyper rapide (exclusivement réservé aux petits joueurs qui ne savent pas appuyé vite sur un bouton de tir) et une "slow" qui permet au moyen de la pause machine de ralentir considérablement l'action en cours. Le Power Pad est distribué par Innelec et fabriqué en Chine par Konix. Son prix est de 129 francs, ce qui n'est pas excessif, avouons-le.

-TELEX-TELEX-TELEX-

Aux Etats-Unis, le Sega CD est vendu avec tenez vous bien pas moins de six jeux parmi lesquels on retrouve Shinobi, Golden Axe, Streets Of Rage, Columns, ainsi que Sherlock Holmes et Solfeace.

SUPER FAMICOM KONAMI

POP'n TWIN BEE



L'arrivée d'un nouveau jeu de Konami sur Super Famicom est toujours un événement. Pop'n Twin Bee sera certainement l'un de ceux-là vu la qualité des animations et des sprites qui sont proposés dans ce Shoot'Em Up. Issu de la PC Engine connue alors sous le nom de Twin Bee, cette réalisation du géant japonais proposera des graphismes très rigolos qui trancheront singulièrement avec les productions actuelles que l'on connaît sur cette machine. Doté d'une dizaine de niveaux, tous ponctués par un monstre de fin, Pop'n Twin Bee vous permettra de survoler de drôles de régions. Imaginatif à en crever; l'abeille que vous dirigerez pourra également récupérer des dizaines et des dizaines d'armes supplémentaires, qui seront d'une grande utilité lorsque les choses se corseront pour votre matricule.

INFO

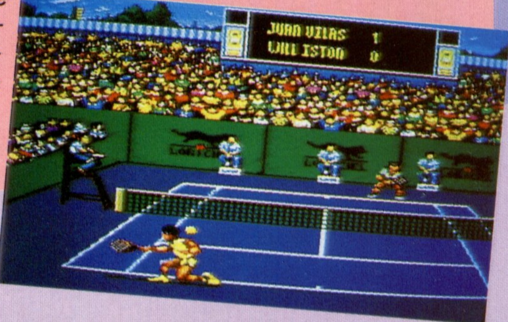
DRAGON BALL EN FRANCE !

Le manga le plus populaire du Japon ainsi que son adaptation en dessin animé qui ne contredit pas ce succès, sont connus de tous, car on y a droit grâce à la blondasse décolorée de TF1. Avec des doublages minables et des censures toutes les 5 minutes, on ne retrouvait pas vraiment l'essence d'hyperviolence qui régnait dans l'oeuvre d'origine. Hé bien, les types qui s'étaient fait un gros pactole avec Akira remettent ça! En effet, au moment où vous lirez ces lignes, vous pourrez retourner chez votre libraire (embrassez la/le pour moi) et acheter le premier volume de Dragonball sorti chez Glénat. C'est bien la BD originale sans coupure, juste traduite, rien de plus. Il y aura deux formules: Dragon ball Hebdo, et Dragon ball bimensuel. La seconde édition étant plus chère et plus grosse que la première, les prix navigueront entre 16 et 20 frs pour l'"hebdo version", et entre 34 et 40 frs pour la "bim version". Nous, à Joypad, on aime bien Dragonball car les situations représentées sont typiques de la vie de la rédaction. Ainsi, la planche que vous voyez ici n'en est pas une, c'est un cliché de Greg qui vient, une fois de plus, de dire à Ahl que ses jeux mega-cd étaient bidons. Comme quoi, toute méchanceté se paye!

SUPER NINTENDO LORICIEL

INTERNATIONAL TENNIS TOUR

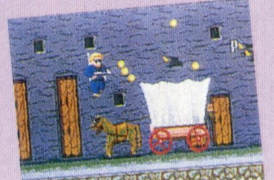
Si vous avez parié pour une simulation de Tennis, on peut vous féliciter, vous avez gagné. Si, si, j'vous jure. Ici, comme dans tous les tennis, vous aurez la possibilité de jouer sur plusieurs types de surface, parmi lesquelles on retrouvera les trop célèbres gazons comme à Wimbledon, terre battue comme à Roland Garros, ou quick comme à Bercy. L'avantage de cette réalisation de Loriciel par rapport à la concurrence est, sans aucun doute, la possibilité de jouer à plusieurs avec un écran splitter, ainsi il n'y a plus de problème de perspective, tout le monde voit la même chose en même temps, quelle que soit sa position sur le terrain. Graphiquement tout à fait honorable, bien qu'il soit encore un peu tôt pour nous engager sur ce terrain, Loriciel tient, avec cette simulation, un futur hit, parions le.



SUPER CD ROM NEC AVENUE

HORROR STORY

Disponible à la vente dans les meilleures boutiques d'important (d'import ?, importantes ?) à l'heure où vous lirez ces lignes, Horror Story est un jeu d'action assez étrange dans lequel vous dirigez des bonhommes armés d'un petit fusil tout ridicule et d'un aérojet (sac à dos vous permettant de décoller du sol pendant quelques instants). Animé par un scrolling horizontal sur plusieurs plans, Horror Story est composé de sept niveaux, qui vous amèneront à lutter contre des squelettes animés et des morts vivants franchement pas très catholiques.



-TELEX-TELEX-TELEX-

Bandaï qui distribuait jusqu'à présent les consoles et les jeux NINTENDO en France, vient tout juste de se faire racheter par NINTENDO Japon. Tout à fait dans la ligne politique du géant japonais, pour accroître sa puissance sur le monde et sur l'Europe, ce rachat est la preuve qu'enfin le marché Européen (et tout particulièrement le marché Français) intéresse les nippons. Il était temps! Nous vous en dirons un peu plus dans le prochain numéro de Joypad. Les choses bougent c'est une certitude.

TREIZE MENE L'ENQUETE:

Qui joue et a quoi?



Salut TREIZE, heureux de vous rencontrer dans JOYPAD. Vous avez bien fait de baisser les yeux, non par respect, mais pour lire ce fabuleux reportage.
Pour ceux qui m'ont déjà croisé sur FUN RADIO, il n'y aura pas de surprise. Vous savez que je ne rate jamais une occasion de tailler une bavette sur notre passion commune "LES JEUX VIDEO".
Alors on fait quoi là! Hé bien je vais vous faire connaître, tous les fous, plus ou moins célèbre, qui craquent comme vous sur les cartouches magiques.
Première rencontre Laurent Petit Guillaume. Cela va peut être paraître bizarre à ceux qui aiment que tout le monde se déteste, mais Laurent et moi on est pote. Il a beau bosser sur une radio concurrente SKYROCK, les jeux vidéo résistent à ça.
Laurent Petit Guillaume est un grand joueur, de "Zygomusic" sur M6, à "Que le meilleur gagne" sur France 2 à 12h25, il vit par le jeux, la preuve:

Treize- Salut lolo
Laurent petit Guillaume: Salut Bruno

T- Non c'est sérieux Laurent, je vais te parler de ta vie privée de ton "vécul"
- La première fois Laurent c'était où ?
LPG- La toute première fois c'était dans un café avec PAC MAN.

T- Et chez toi de manière intime?
LPG- C'était les premières consoles avec juste les deux barres et la balle blanche qui se baladaient. On m'avait offert ça pour Noël ou un anniversaire et je me sou
viens elle ne m'a pas branché énormément. Je l'ai vite rangé dans un placard, je dois même l'avoir quelque part. Non j'avais pas vraiment accroché. Je suis vite retourné au flipper.
T- Tu t'es laissé séduire à nouveau ?
LPG- Par la GAME BOY !

T- Tu as conclu comment?
LPG- Hé ben en fait, je me la suis achetée. On

RVIEW

m'en avait prêté une pendant les vacances, j'y jouais pendant des heures et en rentrant j'ai plongé.
Au début je me disais qu'il n'y avait que TETRIS et puis, en famille avec mon frère, on à joué à GHOSTBUSTERS, SPIDERMAN...

T- Tu l'as trompé avec laquelle?
LPG- HAaa... avec la SUPER NINTENDO (Plus un râle de plaisir)

T- C'est sérieux entre vous?
LPG- C'est hyper sérieux je ne me permettrais pas d'aller jouer sur une autre...

T- Combien de rapports par jour?
LPG- Un à deux par jour. Un le matin et parfois le soir. Un au réveil et un avant de se coucher.

T- Combien de temps?
LPG- Très court, très très court, mais c'est très bon...

T- Tu appelles qui quand tu as une panne?
LPG- Comme j'essaye de me limiter dans le temps quand je joue, je me donne 10 minutes, une heure, et quand je bloque j'appelle mes espions pour ne pas perdre de temps. En plus je m'aperçois que je ne suis pas trop doué pour ce genre de chose.

J'ai donc 2 espions. L'un c'est TEDDY le fils d'une amie. C'est un pro, il fini les jeux en une journée. Je l'appelle. Bon TEDDY aide moi, je suis là, qu'est-ce qu'il faut que je fasse? Et même des jeux qu'il a fini il y a 6 mois, il me dit: là tu vas là, tu fais ça, ça et ça. Ca énerve énormément sa mère Elisabeth qui est ma meilleure amie. Je lui dis salut, ça va Teddy est là c'est important. Et elle me dit - Ok je croyais que tu m'appelais pour me demander de mes nouvelles - . J'ai également mon frère comme sauveur qui est super fort.

T- Le dernier petit cadeau que tu lui as fait?
LPG- ZELDA c'est une belle et émouvante histoire, je suis sous le charme.
Le plus dur dans ZELDA c'est de s'arrêter de jouer. Je comprends que les parents s'arrachent les cheveux. J'essaye de me résonner, je me dis il est 28, je joue jusqu'à 58 et j'arrête.

T- Tu les partages avec tes potes?
LPG- J'ai converti pas mal de monde à la Game Boy avec TETRIS.
J'ai une copine, JADE*, elle était tellement intoxiquée par TETRIS, que lorsqu'elle roulait en voiture et qu'elle voyait une place de libre dans une file, son obsession était de combler le vide pour faire une ligne bien droite.

T- Tu en rêves la nuit?
LPG- Oh oui! Des fois je me retrouve en plein délire. Et je cherche la princesse.

T- Moi c'est F-ZERO ou HUMAN GP. Je fais les circuits pendant mon sommeil.
Le pire c'est en conduisant ma voiture, j'imagine les virages à angle droit de F-ZERO, je me dis, fais gaffe c'est pas un jeu.
La dernière fois j'ai dû faire deux "évitements" simultanés pour échapper à une voiture qui me coupait la route et à une portière qui s'ouvrait. J'ai tout vu en jeu vidéo. C'est grave docteur ou c'est ça la réalité virtuelle?

LPG- Hiiiii
T- Tu joues où avec? copyright NINTENDO
LPG- La Super Nintendo, chez moi. La Game Boy partout. Dans le métro, dans les taxis j'ai acheté le truc lumineux parce qu'il n'y a rien de plus chiant que de se retrouver dans un taxi où il n'y a pas de lumière. Sur les plateaux de tournage, quand il y a une demie heure d'attente pour faire un réglage lumière. A la radio entre deux disques.

T- Le plus grand jeu qu'elle t'ai fait?
LPG- Pour la Game Boy, TETRIS, je suis revenu à TETRIS, j'aime pas le tennis ou les jeux de voitures. Pour la Super Nintendo j'aime bien les jeux où il y a un héros, où il faut trouver 36 000 pouvoirs ou chemins, ça j'adore.

T- Bon j'espère que ça va quand même te plaire. J'ai un cadeau pour toi.
Voici SUPER MARIOKART. Le problème c'est que c'est un jeu de bagnoles.
LPG- Ah oui, je l'ai déjà vu, c'est génial!

T- Bon tu l'emmènes chez toi, tu l'essayes et s'il ne te plaît pas, tu me le redonnes. J'ai converti ma nana aux jeux vidéo ce week-end, avec MARIO KART.
Tu vas voir c'est extra, mon pilote préféré c'est YOSHI. Essaye le mode bataille, tu vas t'éclater comme un fou.
Bon, je suis désolé, il y a quelques records.
LPG- Il va me falloir 6 mois pour les battre. Je suis mauvais... mais qu'est-ce que je m'éclate!

Propos recueillis par Bruno TREIZE

* animatrice sur EUROPE 1



On est tous des sportifs !

Sportifs en chambre réveillez-vous!

• • •

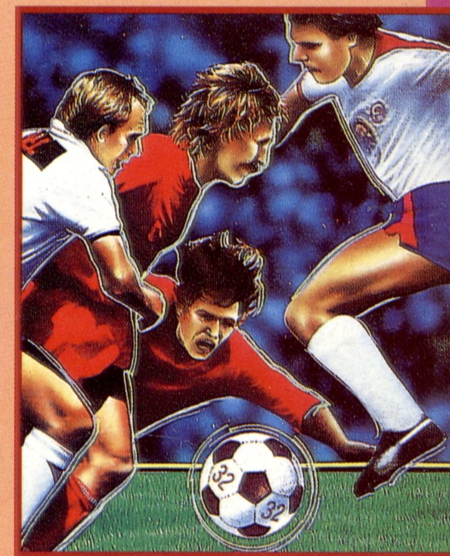
Pendant que Greg chaussait ses crampons, Jean François (alias TSR) enfilait son maillot de Volley, Trazom sa combinaison de footballeur américain, Olivier (notre prézouille national) lui se contentait de rester dans les tribune pour admirer le spectacle. Ah qu'il était beau de voir nos trois amis s'essayer à tous les jeux de sports sur console. Vu de loin comme ça, il ne semble pas qu'il y ait des masses de simulations sur console, détrompez-vous il y en a plus qu'une méga tonne. Le boulot n'était donc pas facile, la tâche était même plutôt fastidieuse car il ne fallait pas en rater un seul et nous n'en avons pas raté, enfin on l'espère sinon AHL a promis de se mettre en short pour venir au boulot! Un spectacle, peu réjouissant je vous l'assure. Aujourd'hui on a traité de tous les sports collectifs, ne vous affolez pas si vous ne voyez pas de Tennis, les sports individuels seront dans un autre numéro de Joypad. On your marks, get set, go...

LES JEUX DE FOOTBALL

(Tout à fait Thierry!)

MEGADRIVE

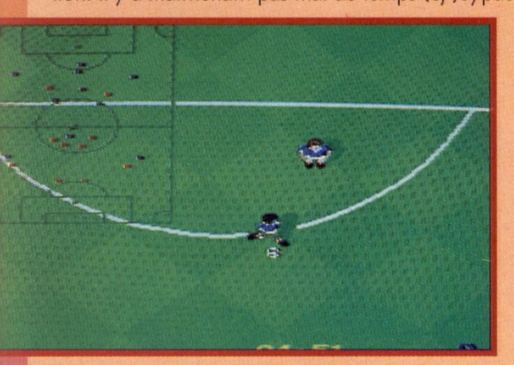




Ce n'est pas vraiment la fête du football sur Megadrive en ce qui concerne le nom-bre de simulations de foot.
Par contre, la qualité est là avec le champion toutes catégories de la simulation de foot sur Megadrive, j'ai nommé le très bon **European Club Soccer** . Très bon mais malheureusement pas excellent, on attend à ce propos toujours le foot qui mettrait tout le monde d'accord sur Megadrive. En attendant et après l'horrible **World Cup Italia 90** auquel personne ne voulait plus jouer, les footeux ont pu quand même bien s'éclater avec European Club Soccer. Un des rares football en vue latérale (des tribunes), il présente un excellent réalisme avec des sons et des graphismes géniaux. Avec ses deux modes (arcade ou simulation), il propose de plus une bonne jouabilité malgré quelques problèmes de prise en main en ce qui concerne les passes et des défauts de collision de sprites. Le tout reste d'un très bon niveau et vous serez sur de vous éclater en jouant des matchs simples ou le championnat dans sa totalité. Si vous voulez vraiment savoir s'il n'existe que deux jeux de foot sur Megadrive, sachez qu'un troisième larron s'intercale chronologiquement entre les deux précédents et il s'agit de **Tecmo World Cup** qui propose une version arcade de la simulation de foot sur console. Les graphismes y sont superbes et l'ambiance violente mais l'intérêt simulateur complètement absent. Vous devez vraiment vous procurer European Club Soccer.

SUPER NINTENDO

Kick Off, vous le savez désormais tous, c'est le top micro de la simulation de football, bien que depuis peu, un certain Sensible Soccer ait fait son apparition. Il y a maintenant pas mal de temps (cf Joypad 2 novembre 1991) sortait



Pro Soccer, et l'on disait de ce soft "oh! regardez c'est Kick Off"! Il est vrai que celui-ci proposait toutes les options de Kick Off, et les menus de présentation étaient 100% Kick Off. Petit problème du jeu, il était aussi beau que Kick Off, ce qui, avec le décodeur, signifie qu'il était franchement laid. Avoir une 16 bits Nintendo, celle-là même qui vous fait un Zelda III ou un Contra IV et voir des petits points poussant un autre petit point servant de ballon, ce n'est pas le pied. Il me semble, à ce titre, que la note de **Pro Soccer** (85%) était un peu généreuse. Reprenez donc vos Joypad 2 et mettez un bon 73%. Je reviens maintenant à mon **Super Kick Off**. Si l'on retrouve la foule d'options, de la vitesse du vent, au nom de l'arbitre en passant par la couleur des maillots et les très nombreuses possibilités, grâce au très grand nombre d'équipes, le jeu a cependant nettement été amélioré. Lifting pour le vieux Kick Off! Enfin! Les sprites ressemblent à des joueurs vus de haut et non plus à des puces! Le scrolling multidirectionnel est excellent, les sons un peu discrets et les graphismes bien plus qu'honnêtes. Ajoutez un très grand réalisme, et vous aurez ce qui se fait de mieux dans le domaine de la simulation de football. Mais il reste les jeux de football. **Hat Trick Hero** par exemple. Bien sympathique, présente le terrain de profil, mais possédant trop peu de coups et se terminant en une seule partie! **Super Formation Soccer** est, quant à lui, en scrolling vertical et le défilement du terrain est exceptionnel, attention les yeux. Choisissez parmi les 16 équipes du monde, faites un match simple ou une coupe. Les cartons sont distribués un peu aléatoirement, et surtout très rarement, ce qui n'est pas pour accentuer le réalisme. Cependant, il faut admettre qu'à deux joueurs on s'amuse beaucoup, et que seul, le jeu est 10 fois plus facile que sur NEC, heureusement.

NEC

Le **Formation Soccer** de la Pc Engine est bien le même que celui qui tourne sur la Super Nintendo, vous ne rêvez pas. A quelques exceptions près tout de même. Tout d'abord, le défilement du terrain ne donne pas la même



impression que sur la Super Nintendo. Il s'agit cependant toujours d'un scrolling vertical. On retrouve tout de même les seize équipes, parmi lesquelles la France, l'Allemagne, le Brésil, l'Angleterre... Le réalisme ne change pas, il est toujours aussi présent. Peut-être même moins, les fautes n'étant pas sifflées! Le gros problème de ce jeu, qui sera peut-être un avantage pour certains, réside dans son niveau de difficulté très élevé. Heureusement qu'il y a un système de paswords en mode coupe du monde! A côté de ce soft, la version Super Nintendo est hyper facile! Les coups disponibles vont du tackle à la passe en passant par le tir béton, et vous ne manquerez bien sûr pas d'allonger quelques coups de tête et quelques retournés spectaculaires. Un bon programme, qui bien que difficile, vous tiendra des heures en haleine. N'oubliez pas que le jeu est sorti sur une compilation CD Rom, accompagné du Super Tennis, et d'un jeu de golf assez bien fait dont nous vous parlerons dans la suite de notre dossier! Enfin, pour être exhaustif, n'oublions pas le lamentable **Super Soccer** édité par Media Rings Corporation. Il eût été difficile de faire plus inintéressant que ce jeu de foot tournant sur CD Rom2. Offrant un minimum de coups, une gestion des joueurs absurde et un lot d'équipes sans envergure (y compris les équipes du Japon), Super Soccer ne fera heureusement pas date dans l'histoire du jeu vidéo, c'est une chance.

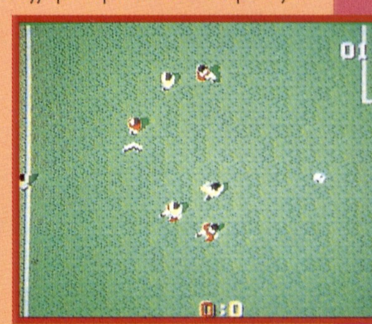
NEO GEO



En fait, pas grand-chose à vous dire, si ce n'est qu'un foot tout ce qu'il y a d'Européen va bientôt voir le jour chez nous. Il s'agit de **Super Sidekicks.** Avec une vue de 3/4 côté, tous les coups semblent être présents. De la tête plongeante au retourné acrobatique, il y a certainement, d'ores et déjà, de quoi se réjouir! Sa sortie est prévue pour le courant du mois de Mars.

MASTER SYSTEM

La Master System est la console possèdant (pour l'instant) la ludothèque la plus fournie en simulations de football, il fallait le dire ! De plus, sur tous les jeux de foot existant sur Master, trois sont d'un excellent niveau d'où le délice pour les possesseurs de Master System mais en même temps une certaine angoisse quant au choix. Pas de problème, les testeurs de Joypad et leur dossiers sont là pour vous aider ! Le jeux à éviter à tout prix est **World Cup Italia 90** . Le plus antique s'appelle **World Cup Soccer** et restait jusqu'à l'année dernière le meilleur foot sur Master avec une vue dans la longueur du terrain au dessus des joueurs et une jouabilité excellente malgré son âge. Mais depuis sont arrivés **Super Kick Off** d'US Gold et **Champions of Europe** de Tecmagik qui sont tous les deux en vue de dessus et dans la longueur du terrain. Mon choix se porte vers Super Kick Off qui reprend tout ce qui a fait de Kik Off ce qu'il est aujourd'hui (un



jeu mythqiue déjà!) en améliorant considérablement les grapismes et la jouabilité. C'est ainsi que l'on se retrouve face à un jeu hyper réaliste, rapide mais beau et jouable. Réalisme + plaisir ludique = simulation réussie pour le joueur de base ! Sans hésiter, si vous vouler un bon football sur Master, investissez dans **Super Kick Off**. Champions of Europe est un ton en-dessous de Kick Off en ce qui concerne la vitesse et la simulation mais reste beaucoup plus beau graphiquement. De plus, il est actualisé vis à vis du dernier championnat d'Europe. A vous de choisir !

NINTENDO

On aurait pu penser que Kick Off serait la vedette du jour, eh bien pas du tout, **Hyper Soccer** s'impose. Je dis s'impose, mais ce n'est pas le grand bouleversement. C'est seulement qu'il est plus agréable à jouer. Ne cherchez pas le réalisme du côté d'Hyper Soccer, il est plus que limité! Vos joueurs font un bicycletta toute les deux secondes, et les tackles se prolongent sur des distances parfois incroyables. Pourtant, Hyper Soccer vous propose des gros plans plutôt sympas lorsqu'un but est sur le point d'être marqué. L'animation est, en outre, plutôt bonne, le scrolling horizontal ne s'en tirant pas trop mal dans l'affaire, ce qui est rare pour une Nintendo et, le moins que l'on puisse dire, c'est que l'on se prend au jeu. C'est peut-être l'essentiel. Le système de passwords vous aide, en plus, à faire des parties plus étalées dans le temps, ce qui est plus que pratique. Et **Kick Off** alors, le roi du roi, la



perfection dans le football? Tout d'abord, et c'est là la plus grande différence, les graphismes de **Kick Off** sont assez pitoyables. On aimerait voir autre chose que des poux ou d'insignifiants gnomes sur le terrain. Je ne sais pas moi, des joueurs par exemple? Je sais je suis exigeant. Hormis ce détail (de poids), **Kick Off** balaye **Hyper Soccer** au niveau du réalisme. C'est ici la technique du footballeur qui prime! A vous donc de trancher le gâteau! Technique chez Imagineer avec **Kick Off**, design chez Konami avec **Hyper Soccer**! Mais stop! Il existe aussi d'autres softs de football sur la Nintendo! Quand on voit le résultat, on se demande bien pourquoi un tel drame, mais bon... Le **World Cup Nintendo**! Aïe! Un petit championnat du monde contre douze équipes, avec des graphismes laids et une animation... je vous laisse deviner le massacre. Seul avantage du soft, il peut se jouer à quatre grâce au Nintendo Four Score. Enfin, il faut bien finir un jour,

le **Goal** de Jaleco. Une présentation originale pour ce football, en 3D isométrique, ou pour parler français, à la Zaxxon. Plusieurs possibilités de jeu, la coupe du monde, le championnat et le match simple. On reste dans le très simple. Diriger les joueurs sur le terrain est un innommable calvaire qu'il faut très vite oublier.

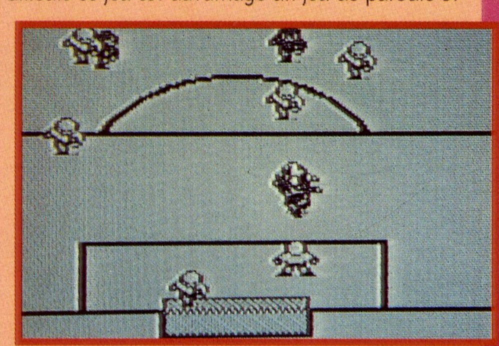


GAME GEAR

Le jeu de football qui a été adapté le plus souvent, que ce soit sur micro ou sur console, constitue également la référence dans ce sport sur notre chère Game Gear! En effet, **Super Kick Off** est le nom de ce jeu de foot mythique sur la portable de Sega. Et comme pour ses grands frères, cette version bénéficie de toutes les options et de toutes les qualités qui en ont fait un véritable chef-d'oeuvre ludique! Parmi celles-ci, on retrouve le choix du type de terrain, la durée de la mi-temps, et, bien sûr, les entraînements. Evidemment, il va sans dire que la rapidité est également du voyage. En effet, tout comme sur ses prédécesseurs, la vitesse de défilement de l'écran est époustouflante. Le problème, c'est que l'on finit par ne plus trop distinguer le ballon (trop petit!) du joueur. De ce fait, la maniabilité devient médiocre et l'on ne peut plus faire grand-chose. Ce qui est vraiment dommage!

GAME BOY

Les simulations de football n'étaient pas vraiment au point sur la portable de Nintendo puisqu'on en était resté au football de Nintendo, **World Cup**, un titre sorti quasiment en même temps que la Game Boy, il y a bien longtemps donc. Dans ce jeu, les personnages sont énormes, disproportionnés par rapport au terrain et lents. D'ailleurs ce jeu est davantage un jeu de parodie et d'arcade qu'une vraie simulation. C'est l'année dernière que nous avons enfin eu le droit à deux simulations coup sur coup et d'un très bon niveau. L'illustre **Super Kick Off** d'Imagineer et le moins connu **Football Inter-national** de Bandai . Ma préférence se porte sans hésiter sur **Football International** qui comblera tous les fanas de football sans problème. Ce jeu reprend en effet les meilleur aspects de Kick Off en gommant ses côtés négatifs. On retrouve donc la vue dus dessus d'à peu près un huitième du terrain et la rapidité de l'animation (bien que Kick off reste le plus speed des deux). Par contre, fini les joueurs dont on ne voit que le sommet du crane et le ballon plus petit qu'une crotte de microbe. Fini aussi le manque de jouabilité de Kick Off. Le réalisme forcené de ce dernier avait rebuté bon nombre de joueurs. Avec Football International, on a une vue générale du terrain lors des passes longues et la vue est rapprochée lors des actions balle au pied. Ce passage d'une vue à l'autre déroute mais procure un intense plaisir ludique après coup. Toutes phases de jeu sont présentes dans ce fabuleux football sur Game Boy.



LYNX

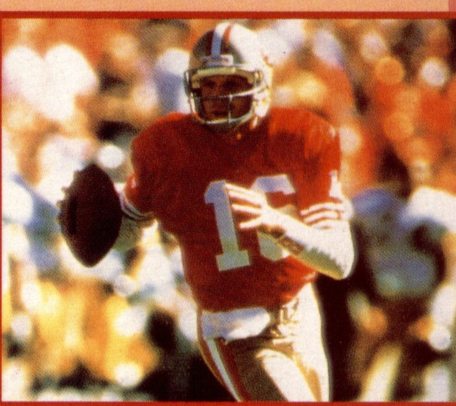
Depuis toujours, on attendait un jeu de foot sur Lynx. Eh bien, ça y est: il est arrivé. "Il", c'est **World Class Soccer**. Un football qui mérite vraiment qu'on s'attarde un petit peu dessus, n'en déplaise à ses détracteurs qui l'ont descendu en flammes. Tout d'abord, pour commencer et histoire de se mettre dans le bain, le jeu vous propose un panel de plus de 100 équipes! Avouez que ça fait du monde, non? D'autre part, vous pourrez choisir la valeur technique de vos joueurs, qui varie de 1 à 3. Cela aura une incidence certaine sur le déroulement du match, puisqu'avec moins de technique, vos joueurs risquent d'être vite débordés! De plus, le fait de choisir la durée d'une mi-temps et le type de terrain (boueux ou sec) apporte un réalisme évident. Sur le terrain, durant le match proprement dit, vous dirigez le joueur le plus proche de la balle. Il est marqué d'une flèche. Vous pourrez lui faire faire des passes, des tirs, ou encore des têtes plongeantes. Sur le plan du réalisme pur, il est clair que ce jeu est fabuleux. Mais il est vrai aussi que la jouabilité reste vraiment précaire. Il est, par conséquent, difficile de marquer un but et de s'éclater comme il se doit. En tout cas, Atari est sur la bonne voie!

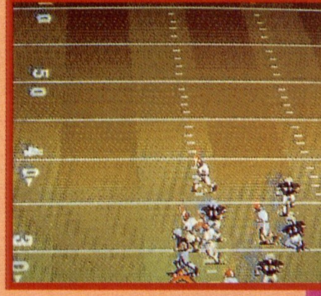
LES JEUX DE FOOTBALL AMERICAIN

(Of course Thierry!)

MEGADRIVE

La Megadrive est la console qui possède le nombre le plus impressionant de simulations de football américain à ce jour, pas moins de 8 cartouches relatives à ce sport. Il y en a pour tous les goûts mais il faut bien dire que le marché est tenu par deux véritables sagas basées sur des personnages connus du monde du football américain aux Etats-Unis. Je veux bien-sûr parler de Joe Montana (quarterback de son état) et John Madden (ex joueur et coach aujourd'hui). **Joe Montana's Football** de Sega et **John Madden's Football** d'Electronic Arts sont identiques en ce qui concerne la vue du jeu (dans le sens du terrain en vue de 3/4 derrière les joueurs). Par contre, John Madden l'emporte de loin par des graphismes fins et beaucoup plus réalistes que ceux de Montana. De plus, la jouabilité est dix fois plus attractive dans Madden. Pour réagir à cette suprématie, Sega a vite réagi en nous fourgant un **Joe Montana Sportstalk Football** donnant cette fois une vue latérale du jeu comme si l'on était placé dans les tribunes. Deux formidables gadgets viennent apporter du sang neuf au jeu : le permier consiste en une vue rappochée du jeu lorsqu'un joueur attrape la balle, une sorte de zoom immédiat de l'action. Au début, ça dépayse mais on s'y habitue et on apprécie bien vite ! Le deuxième point fort de cette séquelle est le nombre impressionnant de phrases digitalisées du speaker qui décrit à peu près toutes les phases de jeu. L'écran de choix des tactiques a été aussi considérablement amélioré. Evidemment, dans le même temps sort un **John Madden 's Football '92** encore meilleur que le premier grâce à des nouvelles tactiques, une difficulté plus importante et des équipes réactualisées (en gardant les mêmes graphismes réalistes et la vue du jeu). Ce jeu est d'ailleurs la meilleure simulation existant aujourd'hui. Car ce n'est pas le **John Madden's Football '93** qui va apporter quelque chose de nouveau à part la réactualisation. Pire même, la jouabilité a pris un coup dans l'aile, on croit rêver ! Quand à **Joe Montana's Football '93**, il arrive bientôt. Pour anecdote, sachez qu'un **Mike Ditka's Power Football** est sorti sous le Label dissident Ballistix et que pour ceux qui préfèrent les jeux orientés arcade, il existe une bonne conversion de **Cyberball** et un non moins excellent **Super High Impact** complètement versé violence gratuite et fun, le tout selon les règles du foot américain bien-sûr !





SUPER FAMICOM



La Super Famicom débute dans le monde du football américain, en fanfare certes mais elle débute tout de même. Cetta machine ne possède pour l'instant que trois simulations de ce sport et encore, sous réserve de les trouver en import. On attend de nombreux titres sous peu comme le **Super High Impact** d'Acclaim déjà sorti sur Megadrive ou encore **Pro**

Quarterback d'American Sammy sans oublier le duel des chefs qui s'annonce entre Konami (avec **NFL Football**) et Capcom (**Capcom's MVP Football**). Bref, ça ca barder sur Super Famicom grâce aux effets spéciaux qui risquent d'être pas mal utilisés pour les zooms et les rotations du terrain. En attendant, vous pouvez jouer à **Ultimate Football** (aussi appelé Football Fury) de Tradewest et surtout au superbe **John Madden's Football'93** qui vient juste de sortir aux States et qui, faute de mieux, représente la meilleure cartouche de football américain sur Super Famicom (ou Nintendo). En ce qui concerne le réalisme, on est servi puisque la vue du jeu se fait dans la longueur du terrain comme si vous étiez un joueur en plein dans l'action. Le problème avec cette vue, c'est que l'on perd le visuel d'une bonne partie du terrain. D'où les vues différentes en gros plans des receveurs lors des passes car ceux-ci sont hors de l'écran de jeu. A vous alors de choisir votre receveur et la passe est lancée ! Une excellente simulation.

NEO GEO

Dans le domaine du football américain, le premier du genre sur cette machine, on a un fantastique jeu, du nom de **Football Frenzy**. Il offre tout, et même plus, en matière de connaissance de ce sport purement américain, mais sans rebuter pour autant les néophytes. Tout est fait de telle sorte que tout le monde puisse suivre et comprendre les différentes actions, sans aucune difficulté. Les différentes digitalisations vocales époustouflantes vous mettent dans l'ambiance surchauffée d'un Stade en délire, en moins de deux secondes! Techniquement, il se trouve que Football Frenzy est également parfait; à différentes phases de jeu, des zooms surgissent ça et là sur les protagonistes du moment; mais ce qui retient surtout l'attention, ce sont les nombreuses tactiques de jeu que l'on nous propose. Que ce soit en attaque ou en défense, les phases sont extrêmement bien détaillées et apportent un réalisme inégalable! De plus, le mode tournoi, sans donner les véritables noms des équipes (dommage!), apporte encore plus de caractère à cette cartouche. Ah oui, j'allais oublier, un scanner est également inclus à l'écran, pour ceux qui veulent avoir des yeux dans le dos! Je crois vraiment qu'en matière de foot américain, on n'a pas fait mieux!



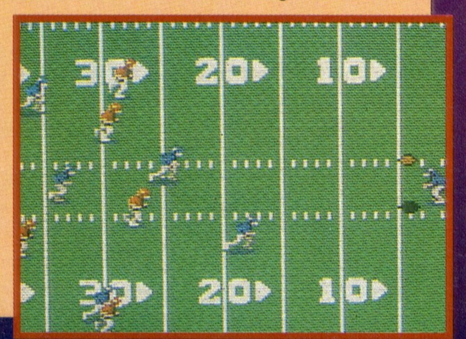
MASTER SYSTEM

Un jeu se détache royalement parmi les trois foot américains existant sur cette machine. Il s'agit d'**American Pro Football** qui reste, malgré son age, une superbe démonstration de ce que peut apporter une simulation de sport collectif compliqué sur une console 8 bits. Superbes musiques, action totale et violente, jouabilité excellente, graphismes somptueux, bref ça sent l'arcade et le fun à plein nez. Quand à **Joe Montana's Football** et **Great Football**, ils vont jouer aux billes !

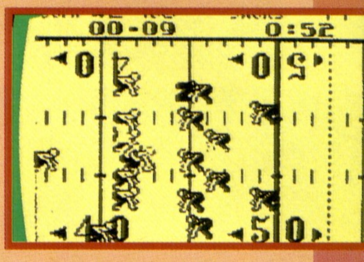


GAME GEAR

Là encore, il n'y a qu'un seul football américain sur la portable de Sega. Le titre au nom évocateur, puisque déjà programmé sur Megadrive, est aussi celui d'un des tous meilleurs Quaterbacks des Etats-Unis. Il s'agit bien sûr de **Joe Montana Football**. En choisissant parmi une dizaine d'équipes, il vous faudra affronter de nombreux adversaires, avant de remporter le fameux SuperBowl. Se déroulant dans un scrolling horizontal, vous devrez utiliser bon nombre de tactiques assez complètes, pour pouvoir arriver à vos fins. Une flèche, pointée sur le joueur qui va recevoir la balle, vous permettra de commettre un minimum d'erreur. Et même si vous pouvez être un peu réticent quant à la petitesse des sprites, il n'en reste pas moins que c'est un produit valable! Avec une vue de côté pour vous permettre de mieux apprécier toutes les actions que vous allez construire, ce football américain vous mettra totalement dans l'ambiance surchauffée des stades US. Le problème, c'est que la maniabilité reste vraiment trop aléatoire, et l'on est parfois obligé de commettre quelques bourdes assez monumentales! Cela dit, de par les options offertes et les beaux graphismes, on lui pardonne quand même!

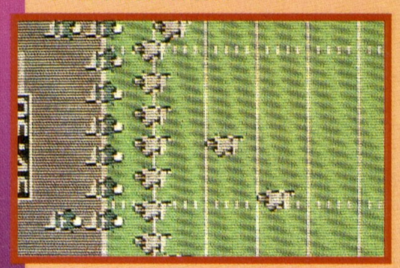


GAME BOY



En matière de football américain, la Game Boy ne possède pas de hit universel que vous devez posséder obligatoirement. On ne compte à ce jour que trois cartouches qui se valent grosso modo. Alors allons-y pour les comparaisons et essayons de comprendre pourquoi **Tecmo Bowl** se détache des deux autres, en l'occurence **Play Action Football** et **NFL Football**. Dans Play Action Football de Nintendo , vous trouverez exactement tout ce qu'une bonne simulation de ce sport peut vous donner sur console avec une vue de dessus dans le sens du terrain. En oubliant que les joueurs sont représentés par de simples petits patés (sic), on accroche bien à ce jeu qui permet de ressentir les sensations d'un coach (mais pas d'un joueur). Dans NFL Football , c'est le contraire, les joueurs sont superbement dessinés et animés, il fallait le faire sur Game Boy pour un sport collectif aussi compliqué que le foot américain. Mais quand à la jouabilité, c'est autre chose. On a bien du mal à s'y retrouver dans ce fouilli de sprites en trois niveaux de gris ! Dans ces deux jeux, ainsi que dans Tecmo Bowl, le choix des tactiques est convivial et la prise en main de ces choix se fait naturellement (encore faut-il connaître les règles). Mais alors pourquoi ce jeu est-il meilleur que les autres ? Tout simplement parce qu'il combine les deux aspects positifs de ces derniers en gommant les côtés négatifs, sympa ! Vous vous retrouvez donc avec un jeu à mi-chemin entre le réalisme avec des joueurs bien rendus graphiquement et le plaisir ludique avec une maniabilité au poil ! De plus, contrairement aux deux autres, la vue est latérale, ce qui est bien plus intéressant dans le cas d'une portable. On distingue une plus grande partie du terrain. bref, achetez-vous Tecmo Bowl en attendant mieux.

LYNX



La Lynx a accueilli son premier jeu de football américain il y a de cela quelques semaines: il s'agit de **NFL Football**. La grande originalité, qui peut également être un inconvénient, c'est qu'il faut, pour pouvoir jouer, prendre la console dans le sens vertical! En ce qui me concerne, j'avoue que j'ai préféré, car on ne peut pas dire que les écrans soient bien grands sur les portables! Ce jeu vous permet d'affronter de très nombreuses équipes dans un championnat de folie. Avec une vue de haut, ce qui est très rare pour du foot américain, vous verrez souvent un zoom du joueur, en fait, à chaque fois qu'il essaiera une dernière tentative de dégagement au pied. N'oublions pas qu'il n'y a pas mal de tactiques de défense et d'attaque, ce qui semble primordial pour ce type de jeu. Effectivement, avec des graphiques explicites et des schémas en veux-tu en voilà, vous devrez faire votre choix parmi toutes celles proposées, en espérant que ce que vous venez de prendre vous permettra d'avancer d'au moins 10 yards à chaque fois! En tout cas, ne faisons pas la fine bouche. Sur Lynx, un tel jeu est vraiment le bienvenu.

LES JEUX DE BASKET

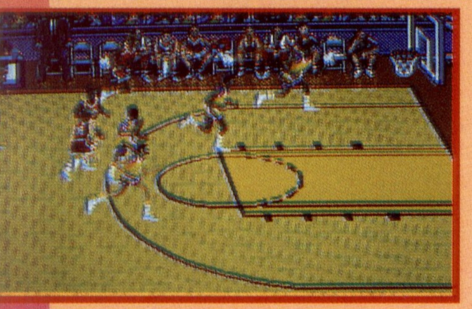
[Bras roulé de Karim Abdul Jabbar!]

MEGADRIVE

La grande guerre Sega / Electronic Arts (EA) a fait rage sur le front du basket sur Megadrive et les joueurs s'en sont mis du coup plein la lampe avec

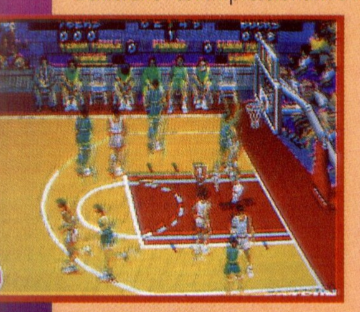


quelques six cartouches en deux ans ! Le pauvre **Arch Rivals** a bien du mal à lutter face aux deux géants du basket sur Megadrive. Sous prétexte d'un jeu basé sur l'arcade, les coups et la violence, ce jeu nous inflige des collisions plutôt chaotiques et une gestion lamentable des mouvements. Le premier jeu de basket à être sorti sur Megadrive, fut **Super Real Basketball** de Sega qui reste un excellente basket. Vite détroné par **Lakers Vs Celtics** d'EA , il ne s'est jamais vraiment relevé, Sega non plus d'ailleurs car son récent **David Robinson's Supreme Court** n'est pas meilleur que l'également récent **Bulls Vs Lakers** . Le premier propose pourtant une vue originale et très réaliste du terrain en diagonale. Le problème est qu'il faut changer de vue arrivé au centre du terrain. Ne vous en faites pas en ce qui concerne les appellations car Bulls Vs Lakers est exactement le même programme que **Team USA** avec des équipes différentes. C'est donc Bulls Vs Lakers qui remporte la palme et ce n'est certainement pas **Jordan Vs Bird** qui viendra contredire cela avec cette pitoyable opération commerciale consistant pour EA à sortir un jeu de plus basé sur le One on One et non le jeu collectif. Toutes ces simulations sont en général en vue latérale avec le terrain qui scrolle horizontalement. Les joueurs et le terrain sont en vue de 3/4 (isométrique). Bulls Vs Lakers n'apporte simplement que des équipes et des playoffs réactualisés par rapport à Lakers Vs Celtics qui reste un brin meilleur en ce qui concerne la jouabilité, et ce malgré l'age avancé de Celtics. Ces deux jeux sont les meilleurs basket sur Megadrive.



SUPER FAMICOM

Après la sortie de **Super Dunckshot** il y a pas mal de temps, on attendait l'explosion des simulations de basket sur Super Famicom et il a fallu patienter jusqu'à il y a quelques mois. La véritable naissance a donc eu lieu avec l'apparition de **Bulls Vs Blazers** d'Electronic Arts et qui n'est autre que la pale adaptation de **Bulls Vs Lakers** sur Megadrive (ou Team USA si vous préférez). Ont suivi ensuite **Super NBA Basketball** de Tecmo (89 %) et **NBA All Star Challenge** de LJN (76 %). Alors que choisir ? C'est simple pourtant : Dunckshot est impressionant avec ses zooms et ses rotations en mode 7 mais reste peu jouable, Bulls est en-dessous de la version Megadrive (même s'il reste intéressant à jouer) et NBA All Star n'est qu'un One On One, un sublime One On One mais un One On one quand même ! Il reste donc pour l'instant le génial Super NBA basketball qui vous fera revivre les tous derniers Playoffs américains. Les options sont multiples, les joueurs possèdent des caractéristiques précises et vous pouvez bien-sûr jouer à un ou deux joueurs. Un très bon basket sur Super Famicom.



NEC

Usa pro basketball: Allez hop! Encore un vieux jeu sorti sur Nec il y a maintenant 3 ans. On voit bien que cette console est délaissée par les programmeurs très "sport". Ce basket là est très amusant, mais pas sérieux du tout. Si vous espérez faire de superbes actions, ou des paniers en tirant la langue, laissez tomber. Ici, l'arcade et l'humour l'emportent sur la stratégie et le réalisme. D'ailleurs, il suffit de regarder les têtes des joueurs pour s'en convaincre! Ce ne sont pas des digits de Magic Jordan ou de Mickael Bird et autres Larry Johnson. Il s'agit, en fait, de personnages au corps normal et à la tête disproportionnée. Cela ne gêne en rien le jeu si, comme je vous le répete, vous cherchez un jeu qui a pour thème le basket mais qui n'est, en fait, qu'un simple jeu d'arcade. Un peu comme le Arch rivals de la MD. Attention: je n'ai jamais dit que ce jeu était déplaisant, mais vous êtes tellement nombreux à râler sur le manque de réalisme sur les jeux de sports que je prends les devants...

MASTER SYSTEM

A l'opposé du football par exemple, le basket ne semble pas faire recette sur Master System car le peu de cartouches de ce sport sont d'un niveau très bas. C'est ainsi qu'**Arch Rivals** se détache par rapport aux vieux **Great Basketball** et **Basketball Nightmare** qui porte bien son nom ! Dans Arch Rivals d'Acclaim, vous pouvez choisir des joueurs selon leur tronche et leurs statistiques pour des matchs à deux contre deux. L'originalité du jeu provient du fait que vous pouvez vous taper dessus copieusement pour récupérer la balle. L'animation est fluide et les couleurs vives. Le jeu se déroule latéralement en vue isométrique. Pas franchement démentiel techniquement, il reste le plus amusant des basket existant sur Master System.



NINTENDO

Si **Double Dribble** figure en position avantageuse ici, ce n'est pas parce qu'il s'agit d'une pure merveille qui concurrencerait le Mont Saint-Michel, mais bien parce qu'il s'agit du seul soft de basket ball sur cette console qu'est la petite 8 bits de Nintendo. Incroyable mais vrai; alors que la 16 bits aligne toutes sortes de basket ball, la Nintendo n'en a qu'un seul et unique, et encore, il faut voir la qualité! Double Dribble a beau être un soft de chez Konami, il est bien loin de figurer au palmarès des meilleures simulations sportives! Bien que Double Dribble offre, à deux joueurs, la possibilité de s'affronter l'un contre l'autre, il ne suscite pas l'enthousiasme le plus torride. Les sprites clignotent étrangement (façon l'homme invisible, mais pour toute l'équipe) et les règles que nous connaissons sont, en outre, assez imparfaitement reprises. Pas de quoi, en somme, s'extasier; alors, sans attendre rien de meilleur pour le moment, changez de console si c'est du basket ball qu'il vous faut.



GAME BOY

Sur Game Boy, tout comme sur les autres consoles, il faut distinguer les One on One des autres ! **All-Star Challenge et All-Star Challenge 2** de LJN vous permettent de participer à des épreuves d'exhibition comme les smash, les tirs à trois points ou encore le one on one (un contre un). Vous pouvez jouer à deux joueurs (avec un link) mais le jeu n'en reste pas moins limité par rapport à une vraie simulation collective. Un **Super Street Basketball** tout droit importé du Japon vous propose un 2 On 2 un peu fade et vous lui préfèrerez le superbe **5 On 5 Double Dribble** de Konami qui vous fait jouer à 10 joueurs sur le même terrain (à un ou deux joueurs). On n'a pas fait mieux aujourd'hui. Une sorte de Lakers Vs Celtics sur portable, c'est tentant non ?

LYNX

Autant vous le dire d'entrée, le seul jeu de Basket qui existe sur la portable d'Atari n'est pas réellement un jeu de basket-ball. Effectivement **Basketbrawl**, c'est son nom, se déroule constamment dans la rue. Votre but, étant de gagner des matchs dans la rue, en marquant des points dans des paniers percés assez crades. Mais il faudra aussi que pour cela, vous utilisiez tout ce qui vous passera par les mains, et même vos poings d'ailleurs, pour pouvoir empêcher votre vis-à-vis de marquer, ne serait-ce que 2 malheureux points. Il y aura, en effet, pas mal d'objets par terre comme des couteaux ou encore des fouets. D'ailleurs, parfois, un arbitre viendra, sans raison, vous donner quelques bonnes baffes pour tenter de vous réveiller! Au départ, vous êtes seul contre une seule autre personne. Mais si vous gagniez, vous en rencontreriez deux autres d'un seul coup! En cas de nouvelle victoire, ce sera ensuite à trois personnes de venir vous affronter. Et ainsi de suite! Mais ne vous fiez pas trop à



ce scénar' ce jeu est vraiment trop nul! Il ne revêt vraiment aucun intérêt. Laissez tomber, ça vaut mieux.

LES JEUX DE HOCKEY

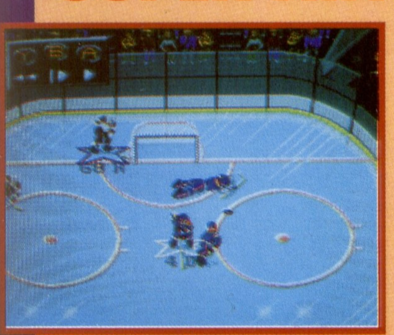
(Ah Hockey, Hockey!)

MEGADRIVE



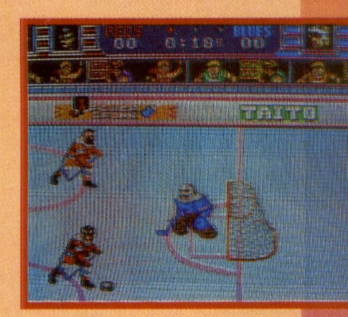
NHLPA Hockey est un vieux de la vieille maintenant! Ce soft d'Electronic Arts qui a fait, et fait encore, vibrer le coeur de notre Destroy national. Il s'agit sans doute, là, de ce qu'il y a de mieux côté hockey sur glace, et cela toutes consoles confondues quelle qu'en soit la version. Une petite mise au point s'impose. Tout d'abord, il y eut **NHL**. Celui-ci vous proposait les équipes US, le NHLPA vous offrait une petite réactualisation alors que le EA mettait sur la glace divers pays du monde entier. Là s'arrêtaient les différences. Vous me direz, "mais il y a le même sur Super Nintendo"! Stop! La version Megadrive s'en tire bien mieux que son homologue Nintendo, entre autres, grâce à une animation meilleure. Accompagné de musiques qui vous mettent en train, et de bruitages particulièrement soignés qui vont du "houmf!" lorsque l'on se prend un méchant coup de crosse, à la sonnerie qui retentit lorsqu'un but est marqué, vous vous trouverez là dans une ambiance du tonnerre. Le jeu vous propose un grand nombre d'équipes, dont deux all stars team et l'on retrouve, par exemple, dans les nombreux joueurs le numéro 66, alias **Mario Lemieux**. Habile transition pour parler un peu de Mario Lemieux, le jeu! Autre soft de hockey sur glace, Mario Lemieux n'égale certainement pas un NHLPA Hockey. Le mode baston est, ici, présenté de façon originale, les deux sportifs étant mis face à face pour se donner quelques bonnes volées de coups de poings. Contrairement aux NHL, NHLPA ou **EA Hockey**, le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal, pour un vertical dans les autres soft du même genre. Inutile de tergiverser (reconnaissez, au passage, l'un des termes favoris de Destroy), NHLPA est le meilleur hockey disponible à l'heure actuel, alliant au réalisme une excellente réalisation

SUPER NINTENDO



Inutile de chercher des heures pour savoir combien il existe de jeux de hockey sur glace sur la 16 bits Nintendo: pour l'instant, un seul. Il s'agit de **NHLPA Hockey**, le même, à quelques détails près, qui brille sur la Megadrive. Suivant un scrolling vertical, retrouvez toutes les éaquipes US dont les plus grandes vedettes. Je dis US, mais il y a aussi une petite poignée d'équipes canadiennes, inclue dans la National Hockey League (NHL). On regrettera cependant que l'animation ne donne pas la même sensation de fluidité et de rapidité que sur la MD, et que les sons nous offrent l'option fromage OU désert. En effet, il n'y a pas, en même temps les sons et la musique! Le réalisme est cependant toujours au rendez-vous, vous filez sur la glace, en tenant compte de la force d'inertie qui influe sur vos mouvements, vous donnez un ou deux coups de crosse sous les yeux de l'arbitre qui vous envoie en "prison", et vous vous faites une ou deux petites bastons histoire de rire. Du grand fun cependant, même s'il est bon d'attendre un peu les prochaines sorties sur cette console, dans le domaine du Hockey sur glace.

NEC



Hit the Ice: Ce jeu là n'est pas vraiment une simulation car si j'avais à lui donner un surnom ou un sous-titre, ce serait plutôt "Final fight sur glace". En effet, avec 3 joueurs par équipe, un palet quasi-inexistant et la possibilité de décapiter son adversaire ou de lui trancher un bras, on se demande ce que vient faire le mot Hockey dans ce jeu. Très marrant à la première partie, il devient vite lassant de trancher des têtes à coups de crosse. Comme quoi arcade et humour ne font pas toujours un jeu super. Mais je reviens sur le début de cet article pour deux choses: la première c'est que ce jeu bidon va bientôt nous être imposé sur MD et SFC. Comme s'il avait pas pollué assez de monde comme ça! De plus, comme dirait ma meilleure amie (une très bonne amie, normale c'est la meilleure) (NDAHL: Cette remarque, dont j'ai déjà censuré une partie, offre un grand intérêt mon cher Greg, mais soit ta copine joue au Hockey, soit je me demande vraiment ce qu'elle vient faire dans ce dossier!),- ce jeu est, de toute façon, très égarant! Egarant, non? Mon dernier conseil serait de ne pas vous égarer (nd la meilleure amie: tu me dois 100 balles pour le copyright) dans les tréfonds de ce jeu, sur quelque format que ce soit.

NINTENDO

Lorsque l'on parle jeu de sports, le pire est toujours à craindre avec la Nintendo. Il faut bien l'avouer, et cela sans aucun parti pris, la petite 8 bits n'excelle vraiment pas dans le domaine. Pourtant, derrière **Blades of Steel** se cache un grand nom: Konami, vous l'avez deviné. Seul autre soft de hockey sur glace sur cette machine, l'excécrable **Ice Hockey**, soft qui est à jeter par la fenêtre sans plus attendre. Ce dernier, réalisé d'une façon, elle aussi excécrable, vous propose six pauvrettes équipes, et la possibilté de jouer contre un adversaire humain, ou contre la console. Blades of Steel, Konami oblige, vous permettra de faire une petite coupe contre un lot d'équipes (assez peu expérimentées, il faut l'admettre). Pour ce qui est de l'animation (scrolling horizontal) et des graphismes, celui-ci s'en tire bien mieux que Ice Hockey, mais ce n'était pas bien dur de s'élever au-dessus de la nullité la plus prononcée.

LYNX

Sur Lynx, on ne peut pas dire que les sports de glace soient légion. Avec un seul jeu de Hockey, sorti il n 'y a pas si longtemps que ça, les adeptes de la Lynx vont enfin pouvoir s'éclater comme il se doit! Ce jeu de hockey sur glace s'intitule tout simplement... **Hockey!** Avec une vue de 3/4 côté, vous allez devoir entamer des glissades et des parties endiablées! Faire des passes au millimètre, marquer de 15 mètres ou bastonner la face de votre adversaire, tout ceci sera possible. De même, au départ, vous pourrez choisir de ne faire que de la baston ou des tirs au but! Dans ce cas, vous prendrez la console dans le sens vertical, comme pour NFL Football. Pour les engagements, vous verrez une vue de haut, avec l'arbitre qui fera une mise en jeu entre les deux joueurs. La fluidité du jeu est vraiment impressionnante! Tout semble facile à exécuter. D'ailleurs, vous pourrez niveler les capacités de tous vos adversaires, en "touchant" aux capacités de tir, de puissance, d'adresse, et même de baston! En tout, des milliers de combinaisons sont possibles! Ca fait plaisir, non?

LES JEUX DE VOLLEY

(Oh quel smash!)

MEGADRIVE

Super volleyball: Malgré un certain âge, cette simulation de Volley est tout à fait plaisante. Elle a, pour avantage, une animation hyper-souple et un réalisme à toute épreuve. Tous les coups du volley sont permis, et même des



coups secrets, comme le "ballon-obus". d'autres options sont, bien sûr, présentes, comme le choix du temps des sets et le nombre de ces sets. Avec des joueurs animés superbement (on a l'impression de les voir respirer comme de vrais êtres humains), les mouvements étant tous décomposés, c'est un peu comme si vous regardiez la télévision mais en plus intéressant! Si, après lecture de cet article, vous courez vous acheter ce jeu, vous trouverez cette cartouche à un prix très réduit du fait de son ancienneté. Un investissement en or, surtout par les prix et daubes qui courent en ce moment. Le seul regret est une maniabilité un peu restreinte, due au fait que vos joueurs ont des animations complexes, vous n'êtes pas toujours maître de la situation. Mais c'est bien là le seul défaut que l'on pourra trouver à ce must.



SUPER FAMICOM

En matière de volley-ball, on peut dire que l'on est gâtés sur la SFC. Il y a, en effet, 2 superbes simulations de ce sport et ce n'est pas pour nous déplaire, loin de là. Avec **Super Volley Ball 2**, on atteint des sommets de prouesses techniques et artistiques. Que ce soit au niveau de la réalisation et du réalisme des joueurs, on est tout simplement époustouflés! Les joueurs réagissent véritablement comme s'ils étaient vivants! Leur animation étant véritablement le point fort de cette simulation. Contrairement à **Super Volley Ball Twin**, où il semble que l'on ait plutôt misé sur le côté ludique ce qui est loin d'être un tort, plutôt que sur le réalisme. Mais dans les deux cas, la possibilité de paramétrer le nombre de sets (1,3 ou 5), ou bien de choisir sa propre tactique d'attaque, fait que l'on peut trouver son bonheur dans les deux versions.



Ce qui les différencie et qui fait pencher la balance du côté de Super Volley Ball 2, c'est, en plus, la possibilité de jouer avec des femmes et des robots et, surtout, de voir qu'ils possèdent pas mal de coups "magiques"! Pour du volley, on peut dire que ça sort de l'ordinaire, à tel point d'ailleurs, qu'on en oublie vite Volley Ball Twin! Les smashes sont vraiment hyper-réalistes, de même que les récupérations de balle en roulade! Vous le voyez, il ne semble pas y avoir photo, ce volley est celui qu'il vous faut!



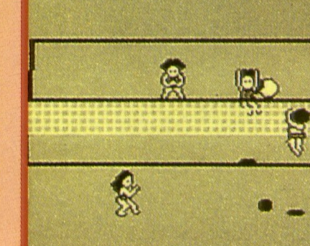
NEC

Etant sorti sur NEC pratiquement en même temps que la console, ce titre contribua à tailler une bonne réputation à la Pc Engine lors de son arrivée dans ce pays. La qualité de l'animation des personnages est extraordinaire, on dirait vraiment que ceux-ci sont vivants! La maniabilité est exemplaire et il ne faut pas hésiter à se le procurer malgré son âge, car justement, son prix a chuté et il représente un excellent rapport qualité-prix. Proche de la version MD, ce jeu présente les mêmes options, les mêmes qualités et les mêmes défauts. Mais en revanche guys, si vous n'êtes pas trop "plancher de stade et joueurs nombreux en uniforme, la plage et les jolies filles n'attendent que vous dans **Beach volley**! Dans ce dernier, le fun est au rendez-vous car il est beaucoup plus simple que son concurrent. Autant le premier était basé sur la stratégie et le réalisme, autant Beach Volley est plutôt inspiré de dessins animés japonais avec des grosses têtes et des positions assez comiques. Avec des joueurs, et surtout des joueuses (en maillot waw!) qui sont 4 dans chaque équipe (normal pour du beach volley), vous allez pouvoir mettre la pâtée à toutes les équipes qui se prétendent, comme vous, les meilleures du monde. Même si la réalisation n'est pas canon et les mouvements assez saccadés, il y a tout de même la possibilité de construire son équipe de A à Z, en choisissant ses joueurs et maillots. Très cool dans ses graphismes, on a rarement vu des couleurs aussi vives pour un terrain de volley. Vous me direz que cela se passe en pleine nature, mais bon, de l'herbe vert fluo, bof... Ho, encore une chose, alors que sur la version NES il était possible de jouer à 4 joueurs en même temps, ici, cette option n'est pas présente. Enfin, c'est ce qu'affirme notre Destroy national qui est, au moment où je vous parle, dans le bureau du patron avec Danbiss et Linos en train de se mater le match France-Israël. Les lecteurs curieux de savoir combien de temps à l'avance est préparé le journal, n'auront qu'à faire un rapide calcul. Merci qui?

NINTENDO

Nous donnons l'avantage ici à un soft de volley ball qui n'en est pas vraiment un. **Super Spike v'ball** est un volley ball de plage. Première différence avec un volley plus classique, le jeu se joue à quatre, deux joueurs dans chaque équipe. Les règles, elles aussi, ont été légèrement modifiées, mais le principe de base, qui consiste à faire passer un ballon de l'autre côté du filet sans qu'il touche le sol, est conservé. C'est là le principal! L'animation est rapide et l'on peut sans peine aligner une ou deux techniques. Ne vous attendez cependant pas à du sublime, nous ne sommes pas sur Super Famicom, on se calme là! Cependant ce programme de Beach Volley possède un indéniable avantage: il peut se jouer à quatre, grâce au Nintendo Four score. Alors là, attention l'ambiance! Si la plage, ça vous ennuie, vous pourrez aussi trouver sur la Nintendo un autre programme de volley ball, plus sérieux celui-là, Volley Ball. Tous les joueurs seront cette fois présents. Le terrain vous sera présenté de profil, comme dans le précédent et là, vous pourrez briller. Dommage que l'on ne puisse pas, comme dans l'autre, jouer à quatre mais, sans crier au miracle, on passe le temps agréablement en regardant ces graphismes très nippons.

GAME BOY



Le seul, le vrai, le pur Volley sur Game Boy s'appelle **Malibu Beach Volley** d'Activision et se joue... sur la plage ! On joue à deux contre deux selon les règles du volley. Ce jeu est meilleur que l'antique Super Volley de Nintendo qui commence à se faire vieux avec ses personnages au look bizarre.

CONCLUSION SUR LE DOSSIER SPORT
-PREMIERE PARTIE-

Ainsi s'achève la première partie de notre dossier consacré aux jeux de sports d'équipe. Comme vous l'avez remarqué, nous avons exclu (question de place) le baseball, qui se retrouvera par conséquent dans notre seconde partie consacrée, elle, aux sports individuels!
Vous vous en êtes aperçu, les consoles sont plus ou moins disposées à recevoir les jeux de sports.

LE DUEL INTER CONSOLE! QUE CHOISIR?

Si vous êtes un fan des jeux/simulations de sports, évitez la Nintendo 8 bits. Vous avez dû remarquer que, pour ce qui est des sports d'équipe, elle ne brille pas particulièrement pas son talent! La Master System ne s'en sort, quant à elle, que médiocrement, mais la suite de notre dossier devrait vous mettre les points sur les i, et vous montrer le vainqueur du duel Nintendo/Master System! Il est vrai que les sports d'équipes obligent la console à gérer un bon nombre de sprites simultanément et, par conséquent, les 8 bits ont bien du mal à tenir la route! Le challenge est aussi ouvert entre le trio infernal des portables, Game Gear, Lynx et Game Boy se livrent un combat sans merci! Une fois encore, il est difficile de se prononcer tout de suite, mais la suite du dossier devrait faire toute la lumière sur cette affaire!

LES PORTABLES SE FONT SPORT?!

Olympic Gold suffira-t-il à faire oublier l'excellent Awesome Golf de la Lynx? Les portables tentent d'imiter leur grandes soeurs, la Super Nintendo et la

Megadrive qui exploitent de leur côté à fond le domaine! Si vous recherchez des jeux/simulations de sport, jetez-vous sur ces deux consoles qui se mènent une lutte sans pitié, et qui rivalisent d'excellence (et aussi parfois de médiocrité!) La PC Engine est, quant à elle, un peu dans le vent. Rien n'est prévu à l'horizon dans le domaine du jeu de sport! Cette première partie de notre dossier consacrée aux jeux d'équipes n'a que peu mis en lumière, il est vrai, les performances de cette machine dans le domaine. Mais la suite vous fera voir une ou deux petites merveilles comme seule la PC Engine peut nous en faire! Reste la NEO GEO, la marginale du lot. Peu exploitée dans le domaine, ses productions se font tout de même bien remarquer! Le Frenzy Soccer est sans aucun doute l'un des footballs les plus délirants! La NEO GEO fait dans le sport futuriste! Animation béton (ou NEO GEO, c'est synonyme), action à 10000 kms/h, le jeu est un régal! Et pour une fois que l'on peut ne jamais se lasser d'un jeu sur cette console! La NEO GEO propose aussi Baseball 2020 dans la catégorie des sports futuristes! Une fois encore, les musiques sont fabuleuses et l'action bat son plein de bout en bout! Matches délirants, avec des règles du baseball assez bien reprises dans l'ensemble, et saupoudrées de quelques ingrédients futuristes qui ne sont pas désagréables.

JEUX FUTURISTES, JEUX BELLICISTES!

Les autres consoles n'ont, pour leur part, que peu exploité l'univers limité par la seule imagination, des sports futuristes. Rare exemple, le Speeball de la Master System, ou le Speedball II de la Megadrive et de la Master System. Cette fois, vous participerez à des matches d'un hand ball futuriste où le ballon est une bille d'acier. Vos joueurs seront en armure et fileront de grands coups à tout le monde, histoire de se frayer un chemin jusqu'aux buts où la balle doit atterrir! Drôle d'époque. Votre but sera de faire monter votre équipe des Brutal Deluxe jusqu'à la première division et, de là, jusqu'à la victoire! Bien des dents et des crânes seront brisés avant d'en arriver là! Gérez votre équipe et composez une team indestructible!

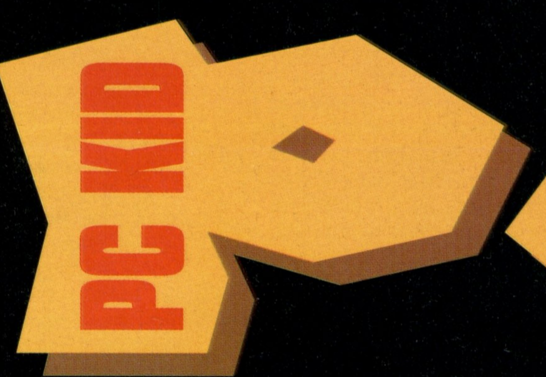
Dans la seconde partie de notre dossier, vous connaîtrez tout sur les sports de combat, les golfs, les multi-épreuves, les softs de F1, les tennis et le baseball, comme je vous l'annonçais tout à l'heure.

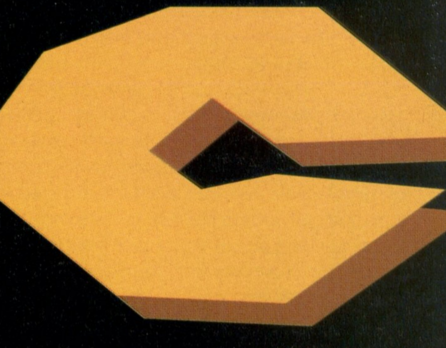
Plus question d'hésiter entre tel ou tel soft, la solution pour choisir, pour bien choisir, est entre vos mains! A vous l'univers du sport!

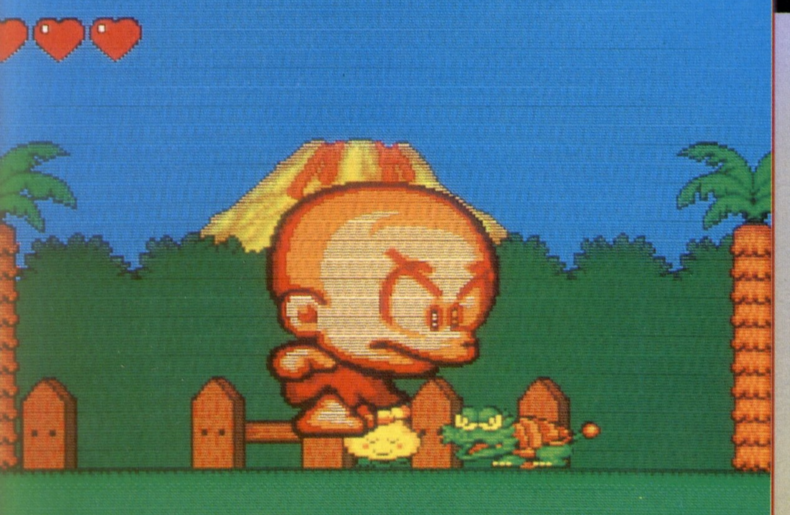
Dossier réalisé par TSR, Olivier, Trazom et Greg

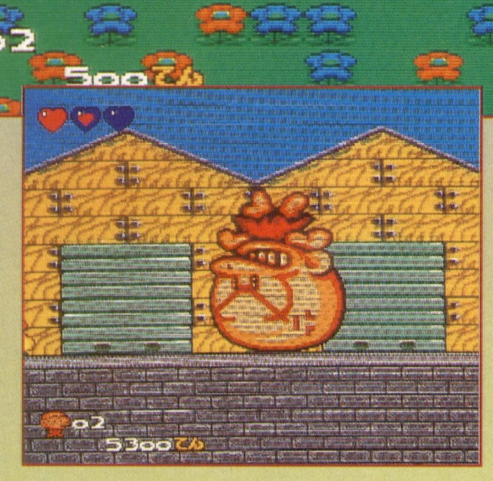
TITRE	MACHINE	JOUEURS	NIV DIFF	JOUABILITÉ	EQUIPES	DIFFICULTÉ	RÉALISME	RÉALISATION	PASS/SAVE	GLOBAL	GENRE
ALL STAR CHALL	GBOY	1OU2	1	14	8	5	6	9	NON	68	BASKET
ALL STAR 2	GBOY	1OU2	1	15	15	14	15	16	NON	80	BASKET
SUPSTREET BASKET	GBOY	1OU2	1	11	6	9	3	4	NON	51	BASKET
5ON5 DOUBLEDR	GBOY	1OU2	3	15	8	15	16	14	OUI	85	BASKET
BASKETBALL	LYNX	1	1	15	10	10	10	10	OUI	62	BASKET
BASKETBRAWL	LYNX	1	1	15	10	11	10	10	OUI	60	BASKET
ARCH RIVALS	MASTERS	1OU2	1	12	4	14	12	15	NON	74	BASKET
GREAT BASKET	MASTERS	1OU2	1	8	8	9	10	9	NON	69	BASKET
BASKETNIGHTMARE	MASTERS	1OU2	1	14	6	11	12	9	NON	52	BASKET
ARCH RIVALS	MD	1OU2	1	11	6	11	13	14	NON	60	BASKET
SUPER REAL BA	MD	1OU2	1	14	8	14	15	17	OUI	82	BASKET
LAKERS VS CELTIC	MD	1OU2	1	15	16	14	17	18	OUI	89	BASKET
DAVID ROBINSON	MD	1OU2	1	14	12	13	17	14	OUI	78	BASKET
BULLS VS LAKERS	MD	1OU2	1	14	12	13	15	16	OUI	85	BASKET
JORDAN VS BIRD	MD	1OU2	1	15	2	15	18	16	NON	63	BASKET
DOUBLE DRIBB	NES	1OU2		13	?	15	11	6		42	BASKET
USA PRO BASK	PC ENGINE	1OU2		14	6	14	11	14		75	BASKET
SUPERDUNKSHOT	SNIN	1OU2	1	14	28	15	14	19	OUI	80	BASKET
BULLSVSBLAZER	SNIN	1OU2	1	14	28	14	15	13	OUI	82	BASKET
SUPER NBA BAS	SNIN	1OU2	1	10	28	16	16	17	OUI	89	BASKET
NBA ALL STAR	SNIN	1OU2	1	11	2	12	15	16	NON	76	BASKET
WORLD CUP	GBOY	1OU2	1	6	1	2	4	5	OUI	51	FOOT
SUP KICKOFF	GBOY	1OU2	1	12	5	14	15	16	OUI	80	FOOT
FOOT INTERNATIO	GBOY	1OU2	1	18	8	10	15	15	NON	89	FOOT
SUPER KICKOFF	GGEAR	1	1	8	10	15	16	15	NON	68	FOOT
WORLD CLASS	LYNX	1OU2	1	11	100	12	17	15	NON	82	FOOT
WORLD CUP ITA	MASTERS	1OU2	1	2	7	5	8	7	NON	52	FOOT
WORLD CUP SOCC	MASTERS	1OU2	1	8	14	15	12	13	NON	84	FOOT
SUPER KICKOFF	MASTERS	1OU2	3	17	8	11	15	13	NON	93	FOOT
CHAMPIONS OF EUR	MASTERS	1OU2	2	14	8	12	14	15	NON	88	FOOT
EUROPEAN CLUB	MD	1OU2	1	14	170	14	15	18	OUI	84	FOOT
WORLDCUP ITAL	MD	1OU2	1	11	12	5	6	8	OUI	64	FOOT
TECMO WORLDC	MD	1OU2	1	12	11	13	14	16	NON	68	FOOT
GOAL	NES	1OU2		7	12	6	5	6	OUI	33	FOOT
HYPER SOCCER	NES	1OU2	1	10	12	15	14	13	OUI	74	FOOT
KICKOFF	NES	1OU2	2	14	?	14	19	11	OUI	79	FOOT
WORLD CUP N	NES	1_4		11	?	12	8	6		45	FOOT
FORM.SOCCER	PC ENGINE	1_4		18	16	18	18	17	OUI	89	FOOT
HAT TRICK HERO	SNIN	1OU2		14	16	11	14	12		75	FOOT
PRO SOCCER	SNIN	1OU2	3	15	16	18	11	11	OUI	73	FOOT
S.FORMSOCCER	SNIN	1OU2		17	12	13	18	18		88	FOOT
SUPER KICKOFF	SNIN	1OU2		17	16	15	17	17	OUI	85	FOOT
TECMO BOWL	GBOY	1OU2	1	12	12	18	17	15	OUI	86	FOOTUS
PLAY ACTION FO	GBOY	1OU2	1	11	12	11	13	13	OUI	68	FOOTUS
NFL FOOTBALL	GBOY	1OU2	1	11	14	13	11	16	OUI	70	FOOTUS
JOE MONTANA	GGEAR	1OU2	1	9	14	14	16	17	OUI	70	FOOTUS
NFL FOOTBALL	LYNX	1OU2	1	14	28	13	14	15	OUI	88	FOOTUS
JOE MONTANA F	MASTERS	1OU2	1	11	28	12	14	16	NON	69	FOOTUS
GREAT FOOTBALL	MASTERS	1OU2	1	10	12	3	5	6	NON	64	FOOTUS
AMERICAN PRO	MASTERS	1OU2	1	14	?	14	15	17	NON	94	FOOTUS
JOE MONTANA	MD	1OU2	1	14	28	14	14	17	OUI	72	FOOTUS
JOHN MADDEN	MD	1OU2	1	17	28	14	15	18	OUI	90	FOOTUS
JOE M.TALKING	MD	1OU2	1	14	28	16	14	17	OUI	87	FOOTUS
JOHN M.92	MD	1OU2	1	15	28	16	17	18	OUI	93	FOOTUS
JOHN M.93	MD	1OU2	1	15	28	16	17	18	OUI	85	FOOTUS
FOOT FRENZY	NEOGEO	1OU2	1	17	28	10	17	18	NON	95	FOOTUS
ULTIMATE FOOT	SNIN	1OU2	1	14	12	15	17	16		79	FOOTUS
JOHN MADDEN93	SNIN	1OU2	1	15	28	11	17	18	NON	84	FOOTUS
HOCKEY	LYNX	1OU2	2	17	22	13	17	16	NON	91	OK
MARIO LEMIEU	MD	1OU2		14	?	14	12	14	OUI	73	OK
NHL HOCKEY	MD	1OU2		17	?	15	17	17	OUI	87	OK
NHLPA HOCKEY	MD	1OU2		17	PLEIN	15	18	18		91	OK
BLADES OF STEE	NES	1OU2		14	?	8	14	13		71	OK
ICE HOCKEY	NES	1OU2		5	6	5	2	2		25	OK
NHPLA	NES	1OU2		16	PLEIN	15	17	16		83	OK
HIT THE ICE	PC ENGINE	1OU2		13	2	8	12	11		65	OK
MALIBU BEAHC	GBOY	1OU2	1	10	14	15	17	15	NON	81	VOLLEY
SUPER VOLLEY	MD	1OU2		17	8	16	18	16	OUI	88	VOLLEY
SUP SPIKE VOLL	NES	1_4		11	?	16	14	12		66	VOLLEY
VOLLEYBALL	NES	1OU2		14	?	14	8	13	OUI	73	VOLLEY
VOLLEYBALL	PC ENGINE	1OU2		18	8	17	18	17		89	VOLLEY
WORLD BEACH	PC ENGINE	1OU2	1	14	ILLIMITÉ	16	13	14		76	VOLLEY
SVOLLEYBALL	SNIN	1OU2	1	17	28	5	19	18	OUI	94	VOLLEY

Previews









Le retour du retour de la bête!

C'est toujours un plaisir incommensurable que d'annoncer l'arrivée prochaine d'un vrai grand titre sur une console, d'autant que cette dernière a de plus en plus tendance à se voir rejeter pour la mouvance populaire. Clamons-le haut et fort, non! La PC Engine n'est pas encore encore morte! La preuve? Hudson Soft annonce l'arrivée, pour le mois d'avril, de PC Kid III, l'un des héros les plus branques que le monde des jeux vidéo ait jaimais connus.

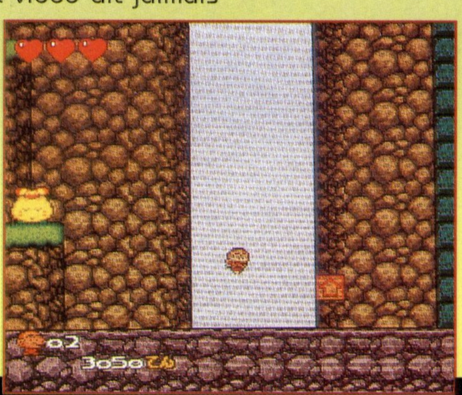
Un troisième chapitre plus que mouvementé...

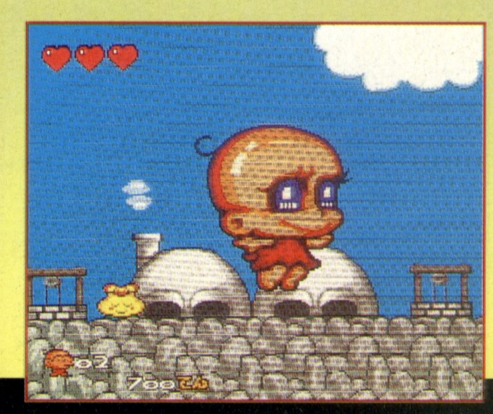
Comme dans les précédents épisodes, on se retrouve dans un dédale de mondes complètement fracasses, où les ptérodactyles, brontosaures pachydermiques hantent chacun des recoins du jeu. Toujours comme dans les précédents épisodes, qui, il faut l'avouer, nous avaient transis de joie, ce diable de PC Kid s'est embourbé dans une histoire à la mords-moi le noeud où il lui sera particulièrement difficile de s'échapper des situations périlleuses qui se dressent sans cesse devant lui. Eh oui, l'atmosphère de PC Kid III reste identique à celle que l'on connaissait jadis et ça, c'est déjà un bon point pour cette production.

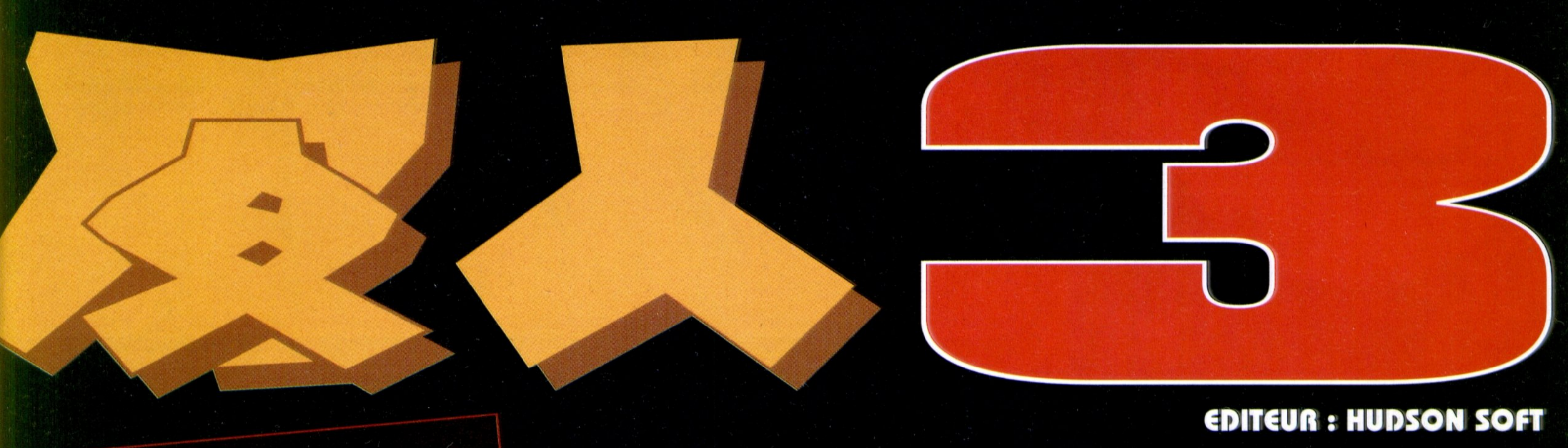
On peut jouer à deux simultanément

Tout en conservant cette fantastique ambiance, ce nouvelle épisode comporte cependant de nombreuses innovations et pas de moindres. La plus flagrante est, sans aucun doute, la possibilité de jouer à deux simultanément. Avouez que pour une innovation, c'est une sacrée innovation. Déjà seul, on s'éclatait comme une bête, alors à deux, je ne vois vraiment pas comment ce titre pourrait être moins bon. Certes, de ce que l'on a vu, pour l'instant, on ne peut pas dire grand-chose sur le contenu de ce titre et, surtout, sur sa qualité intrinsèque, mais une chose est d'ores et déjà certaine, on ne sera pas déçu. La seconde grande idée de PC Kid III est l'originalité, non seulement des décors, mais également des options de jeux. Ainsi, en prenant plusieurs options, on pourra, par exemple, diriger un Kid préhistorique gros comme les trois quarts de l'écran ou un autre, minuscule, qui pourra s'infiltrer un peu partout en se faufillant à travers les grottes et autres labyrinthes qui jonchent cette production d'Hudson Soft.





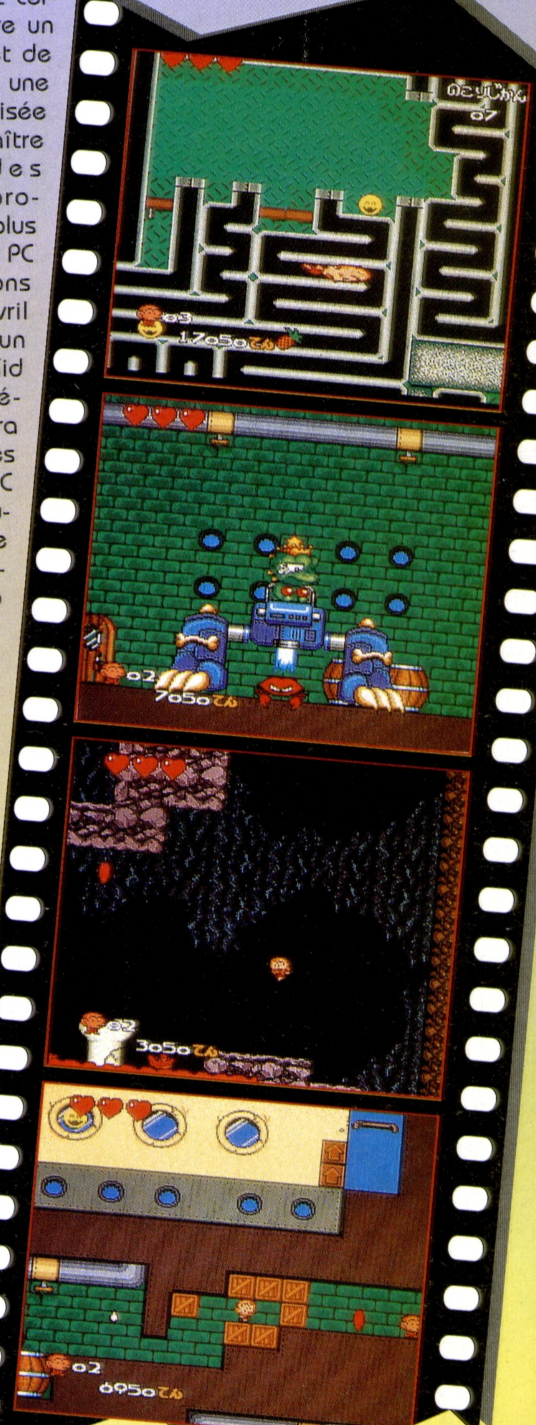




EDITEUR : HUDSON SOFT

Des gencives en béton armé...

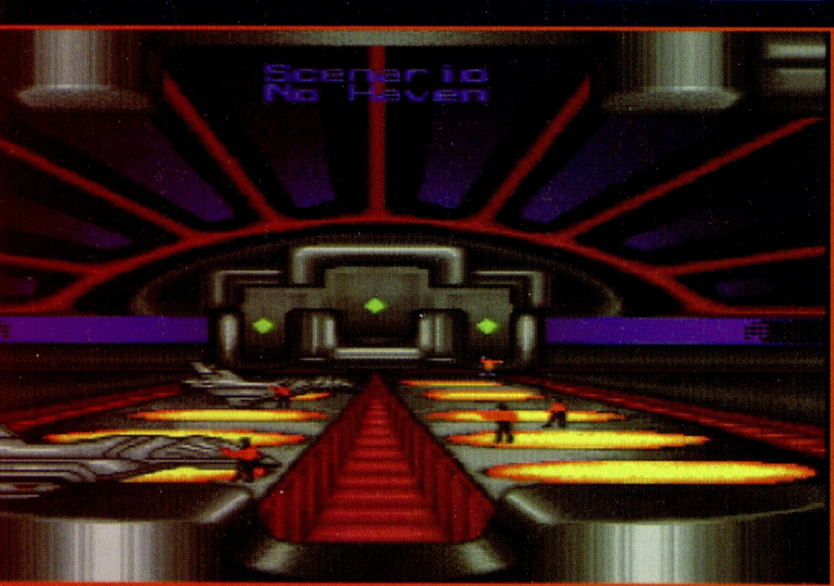
Comme toujours, et cela n'est, une fois de plus, pas pour nous déplaire, on retrouvera ici tous les ingrédients qui nous avant tant séduits auparavant; avec ses gencives en béton armé, -à croire qu'il se brosse les dents tous les jours avec Toniglandine-, PC Kid pourra s'accrocher n'importe où et pratiquement à n'importe quoi: une paroi rocheuse, une branche d'arbre, une plate-forme mouvante, etc. Pour combattre, Pithecanthropus Computorurus puisque tel est son nom scientifique, se fera également une joie de sauter la tête la première dans un mouvement souple ponctué par un remarquable saut périlleux qui ferait envie à n'importe quel gymnaste moderne, sur tout ce qui pourrait l'empêcher d'arriver au terme de sa mission et de secourir la belle qui l'attend à l'intérieur d'une forteresse fort bien gardée. Parmi les ennemis que PC Kid rencontrera, on notera la présence de certains déjà connus dansles épisodes précédents, mais également de nouveaux, plus coriaces, qui rehausseront certainement encore un peu plus l'intérêt de cette réalisation, une fois de plus réalisée de mains de maître par l'une des équipes de programmation les plus prestigieuses sur PC Engine. Attendons donc jusqu'en avril pour en savoir un peu plus sur PC Kid III mais, assurément, ce jeu sera l'une des grandes vedettes sur PC Engine, à la hauteur du moins de Sonic sur Megadrive et Mario sur Super Famicom.





Previews

WARP SPEED



vous, pauvre novice du combat galactique, vous décidez d'affronter vos ennemis de front. Jusqu'à présent, vos lettres de noblesse, vous les aviez acquises sur un simulateur, mais maintenant c'est pas pour "de la fausse", c'est pour "de la vrai de vrai", un combat pour la vie, une lutte contre la mort.

QUADRANT BETA
Rank: Scout
Score: 1000
Bonus: 1000

ESPACE, FRONTIERE DE L'INFINI...

De planète en planète, quel fantastique spectacle que celui du ballet des étoiles. Etoiles et planètes, tel sera votre univers dans Warp Speed, un jeu galactique inspiré de Wing Commander. Depuis Star Wars (le film) on le sait, l'espace n'est pas un univers rempli de bonheur et de joie. La guerre, la destruction, l'anéantissement de l'homme et de l'être en général sont des mots bien plus connus et utilisés que prospérité, amour ou fraternité. C'est donc en plein coeur d'un conflit interstellaire, que

PROGRESSEZ DANS LA HIERARCHIE.

Après donc de nombreuses scéances en simulateur, vous avez enfin la charge d'un véritable vaisseau spatial, un croiseur galactique super armé, qui plus est, peut encore étendre son champ d'action grâce à des armes nouvelles que vous pourrez récupérer au cours de vos missions. Ah oui, voilà: Warp Speed est un jeu composé de plusieurs missions, dans lesquelles vous devrez sans cesse remettre votre grade mais également, votre vie en jeu. Quel fantastique pari que celui contre la mort. Pour vous déplacer dans l'espace, une carte des lieux vous permettra de connaître la position exacte des planètes, il sera alors facile pour vous de calculer vos trajectoires et de traverser l'espace pour aller percuter de plein fouet la race d'Aliens que vous désirez annéantir. A chaque mission accomplie, vous changez de grade et augmentez la force de frappe de votre vaisseau.



DES ZOOMS EN MODE 7

L'espace, on le sait bien maintenant, n'est pas un lieu de villégiature pour grabataire handicapé et, pour vous sor-



EDITEUR: ACCOLADE





tir des champs de météorites, par exemple, il faudra que vous soyez passé expert dans le maniement des contrôles de votre vaisseau. Rien ne sera aussi évident car devant la masse de ces météores, doublée d'attaques ennemies, il faudra savoir comment maintenir la barre dans le droit chemin. Lors des combats que se livreront les différentes parties engagées dans cette réalisation, Accolade nous a préparé des petits zooms en mode 7, comme on les aime et qui, chaque fois, nous emplissent le coeur de bonheur. Sur votre tableau de bord, un radar vous permettra également de connaître la position de vos ennemis, c'est alors à vous de naviguer correctement pour en venir à bout. S'annonçant sous les meilleurs auspices, Warpspeed devrait être disponible dans le courant du second trimestre de cette année. Un jeu à zyeuter et qui promet.

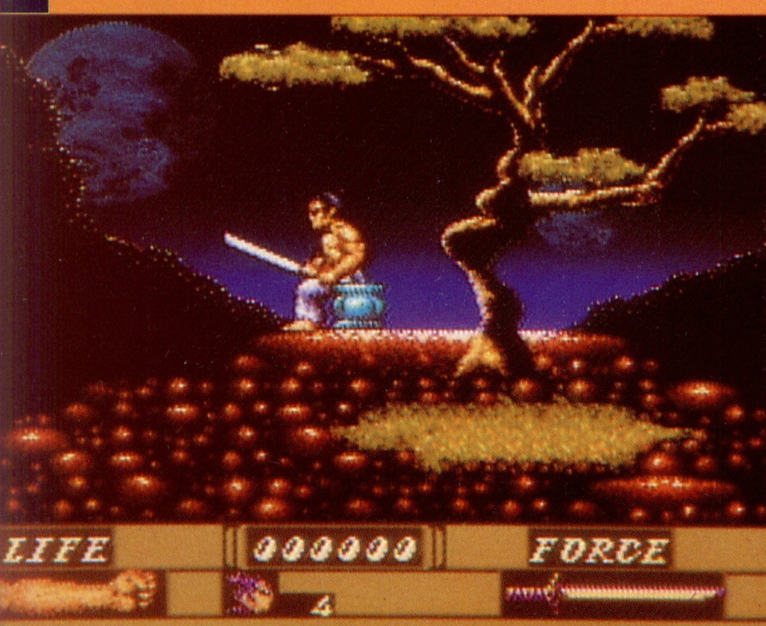


FIRST SAMOURAI

EDITEUR: KEMCO ● SORTIE PREVUE : MARS

Le premier des derniers samouraïs

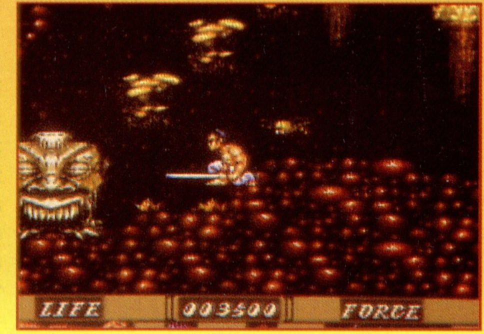
Dans les temps reculés où les machines n'avaient pas encore fait leur apparition et où les hommes n'étaient encore presque que des sauvages, un samouraï, le premier samouraï, portait haut le drapeau de la liberté. Dans un monde peuplé de bêtes étranges, dans un monde où la force et la bestialité n'étaient que les seules règles régissant la terre, le First samouraï était le seul être capable de donner une juste valeur aux choses, tant au niveau physique que moral. Armé de son épée à double tranchant aussi belle et noble qu'Excalibur, ce valeureux guerrier s'enfonce, petit à petit, à travers les cinq niveaux compris dans ce jeu de plates-formes et d'action issu des ordinateurs ludiques.





Premier objectif : récupérer l'épée

Au départ, pourtant, jeune samouraï que vous êtes, vous commencez le début des échauffourées à mains nues. En arpentant alors les nombreux paysages, vous découvrirez des coffres qui contiendront des armes et autres bonus vous permettant d'acquérir de la magie, laquelle sera fort utile pour passer certains passages plus que périlleux. Votre premier objectif, dans First Samouraï, sera de récupérer l'épée à double tranchant qui vous permettra de survivre dans ce monde austère où, à chaque seconde, une couille pourra vous arriver. D'autant que les sbires et autres sous-fifres du démon débarquent à l'écran de façon régulière et en nombre de plus en plus important. Tout ceci n'arrangera pas votr affaire, plus vous avancerez plus les choses s'envenimeront, plus la difficulté se corsera et plus vous devrez jongler du joypad pour venir pourfendre d'un coup, d'un seul, ces gnomes bâtards qui sautent et gesticulent devant vous. Heureusement, vous avez l'esprit fort. Tout comme la Force pour le jeune Luke Skywalker dans Star Wars, votre gourou sera en permanence à vos côtés, spirituellement parlant, pour vous venir en aide dans les moments difficiles. Un petit moment de ressourcement, un bête instant de méditation transcendantale et hop, vous voilà frais à nouveau, prêt, une fois de plus, à éclater la tronche à tous les macaques malodorants qui illuminent First Samouraï. Avec une bande sonore qui s'annonce à la hauteur de nos espérances les plus folles, ce jeu de Tecmo promet beaucoup. Sa sortie est annoncée au Japon dans le courant du mois de mars.

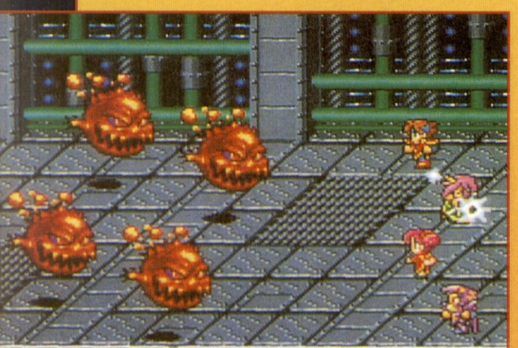


Previews

FINAL FANTASY V

EDITEUR : SQUARE SOFT ● SORTIE : DE SUITE EN JAPONAIS. LA VERSION AMERICAINE SERA DISPONIBLE CET ETE.

Enfin, le voila le plus bô de tous les jeux de rôles jamais sortis sur Sfc.



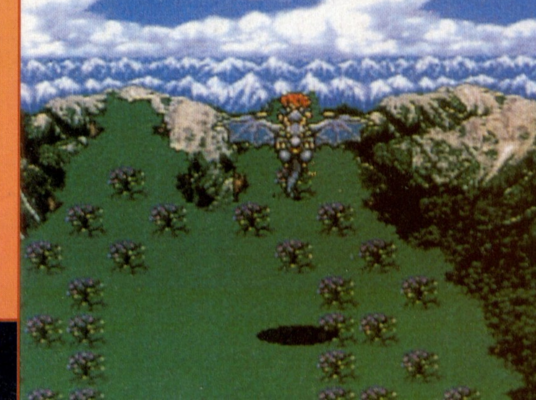


Stop! Avant toutes choses, laissez-moi vous expliquer un truc: Final Fantasy est un jeu de rôle hyper-connu au Japon qui possède 5 volets. Les 3 premiers sont sortis sur la NES, et les 2 derniers sur Super famicom. Un seul de ces Final fantasy sur Nes est sorti aux states. C'est pourquoi, lors de la sortie de Final Fantasy IV aux States, il a été rebaptisé Final fantasyII. Donc, le V dont je vous parle se nommera Final fanatsyIII lors de sa traduction en américain. Maintenant que tout est clair, on est parti: la très grande innovation de ce jeu est la possibilité de se biclasser. Au début du jeu, vos personnages seront des gens quelconques, au cours du jeu, vous obtiendrez des classes qui vous permettront de définir totalement vos personnages. De cette manière, vous pourrez choisir un groupe à tendance guerrière ou magicienne, le pied! A la fin du jeu, vous vous retrouverez même avec une vingtaine de classes possibles différentes. Mais le plus extraordinaire, c'est les montées en niveaux de ces classes. Pour vous donner un exemple, le personnage Greg est un magicien blanc. Arrivé au 6ème niveau de maîtrise de magie blanche, il décide de devenir un Guerrier. Et hop, il pourra quand même utiliser les sorts de magie blanche jusqu'au 6ème niveau maximum. Voici les combinaisons que l'on peut obtenir avec ce bon plan: un magicien qui manie l'épée, un samouraï qui invoque des démons, un moine qui balance des shurikens, un chevalier qui déclenche une tempête de feu, etc...

Au niveau de la réalisation, ben c'est extraordinaire. Des superbes graphismes et l'animation explose littéralement un Axelay lorsque vos personnages prennent une sorte de bateau à hélices. Quant aux musiques, elles restent identiques au précédent: monstrueuses! Un jeu que l'on attend tous en anglais!









Alice.

Les préservatifs. Aujourd'hui, tout le monde dit oui.

AGENCE FRANÇAISE DE
... lutte contre le sida ...

Previews

DOUBLE DRAGON II The Revenge

EDITEUR : TECHNOS JAPAN ● DISPONIBILITE : AVRIL



TIENS, PREND CA DANS LA GUEULE !

Billy et Willy sont deux très bons amis. Depuis leur plus tendre enfance, ils jouaient ensemble et partageaient tout, ou presque. Rompus à toutes les techniques d'arts martiaux, Billy et Willy ne vivait que pour leur amitié et pour l'amour de leur ville. Eh oui, issus d'un bas quartier d'une mégapole, nos deux amis en ont déjà vu de toutes les couleurs. Pourtant un jour, un gros dealer de la drogue apparut dans le quartier. Laissant agir ce dernier pour voir jusqu'où il pouvait aller, Billy et Willy observaient chacun des agissements de ce dealer connu dans toute la ville. Voyant, au fur et à mesure, la ville se dégrader, la rage leur monta au nez. C'en était trop, il fallait réagir. Il réagirent. Dès les premières minutes de jeu, on est tout de suite dans l'ambiance et dans le bain. C'est un véritable carnage. Tous les accolytes de ce coyote de dealer ainsi que toute la racaille de la ville se mettent en route pour essayer de terrasser les deux amis. Mais c'est sans compter avec leur courage, leur rage et leur volonté de vaincre. Loin de chanter pourtant, Billy et Willy s'enfoncent très vite dans les fins fonds de cette ville en complète métamorphose. Un punks à l'horizon, deux ou trois coups de genou bien placés et jop, on n'en parle plus. Ayant compris qu'ils n'arriveraient pas à destabiliser les champions du combat de rue, les Chiens du Bronx (une secte réputée de par le monde) décidèrent d'attaquer en nombre. C'est ainsi que très rapidement, le nombre de crétins à anéantir à l'écran devient de plus en plus important. Bientôt, ne sachant plus où donner de la tête et des poings, Willy et Billy se remémorent les techniques de combats qui, jadis, leur avaient été enseignées par des maîtres du Kung-Fu. En utilisant des battes de baseball ou des tuyaux traînant ça et là tout au long de la demi-douzaine de stages, les choses sont un peu plus faciles et les événements se précipitent, mais cela suffira-t-il? Animé par un scrolling horizontal, Double Dragon II est un Beat'Em Up issu des machines d'arcade. Première conversion sur PC Engine, cette réalisation semble être, à tous niveaux, parfaite. Prévu pour un ou deux joueurs, Double Dragon II: The Revenge semble être promu à un bel avenir, pour peu que la PC Engine ait un avenir, mais ça c'est une autre question.



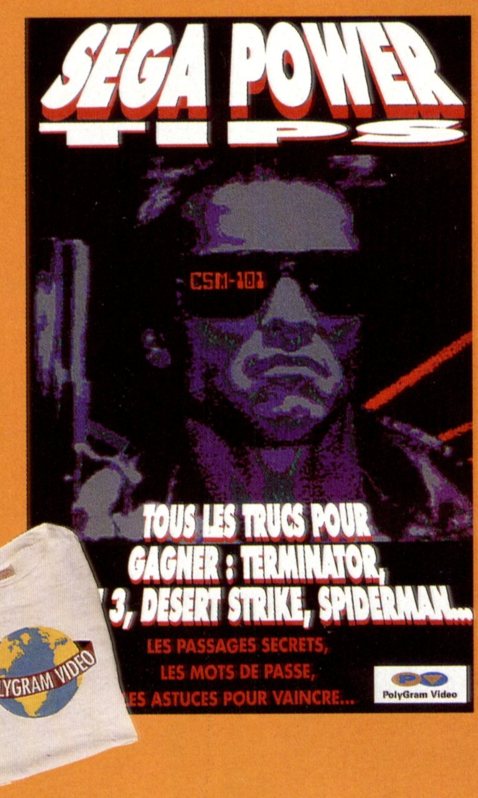


CONCOURS POLYGRAM-VIDEO

Les lots



1ER PRIX
1 MAGNETOSCOPE
2EME AU 31EME
1 CASSETTE VIDEO SEGA POWER
32EME AU 43EME
1 JEU POUR CONSOLE SEGA MEGADRIVE : "ROAD RASH II" OU "MICKEY MOUSE AND DONALD DUCK"
44EME AU 95EME
UN PIN'S SEGA
96EME AU 147EME
UN TEE-SHIRT POLYGRAM VIDEO



LES QUESTIONS

1 QUEL EST LE PERSONNAGE REPRESENTE SUR LA JAQUETTE DE LA CASSETTE VIDEO "SEGA POWER" ?
- A ☐ SCHWARZENEGGER
- B ☐ LE GENERAL SCHWARZKCPF
- C ☐ SILVERTONE STALLONE

2 QUEL EST LE PRODUCTEUR DE CETTE CASSETTE VIDEO "SEGA POWER" ?
- A ☐ TF1 VIDEO
- B ☐ POLYGRAM VIDEO
- C ☐ SEGA

3 QUELS SONT LES PRODUITS PRESENTES DANS LA CASSETTE VIDEO ?
- A ☐ SEGA
- B ☐ NINTENDO
- C ☐ NEC

QUESTION SUBSIDIAIRE :
QUEL SERAIT LE SLOGAN IDEAL POUR LE LANCEMENT D'UN TEL PRODUIT ?

LE REGLEMENT

1) POLYGRAM VIDEO et JOYPAD organisent un concours qui sera clos le 15 AVRIL 1993 à minuit.
2) Tout le monde peut participer, sauf les membres de POLYGRAM VIDEO et JOYPAD.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original.Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.
Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disposnible gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.
4) Les gagnants seront personnellement avisés, et les lots seront envoyés avant le 15 MAI 1993..
5) Les bulletins de participation seront soumis a l'appreciation d'un jury qui operera un classement pour l'attribution des lots.

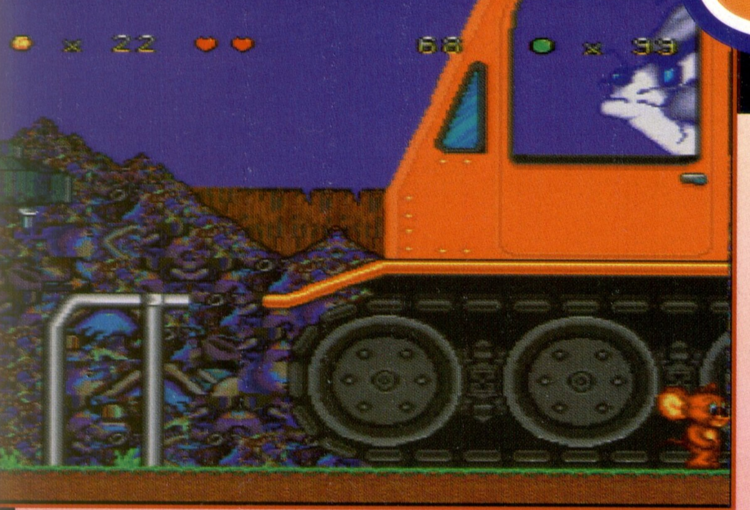
Le bulletin de participation

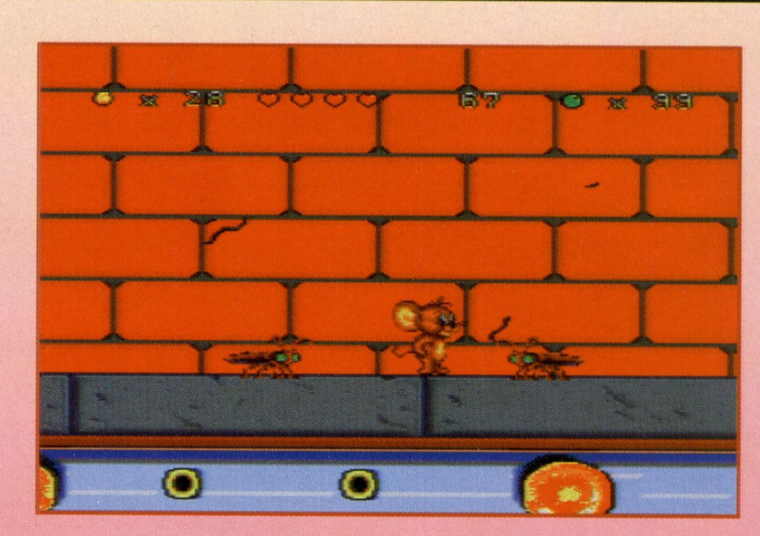
A renvoyer à Joypad, Concours Polygram-Video - Joypad, 103 boulevard Mac Donald 75019 Paris, avant le 15 avril 1993, minuit.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code postal : .... Ville : .... Age : .... Console : ....
Réponses : 1 ☐ A ☐ B ☐ C 2 ☐ A ☐ B ☐ C 3 ☐ A ☐ B ☐ C
Mon slogan idéal : ....

Previews

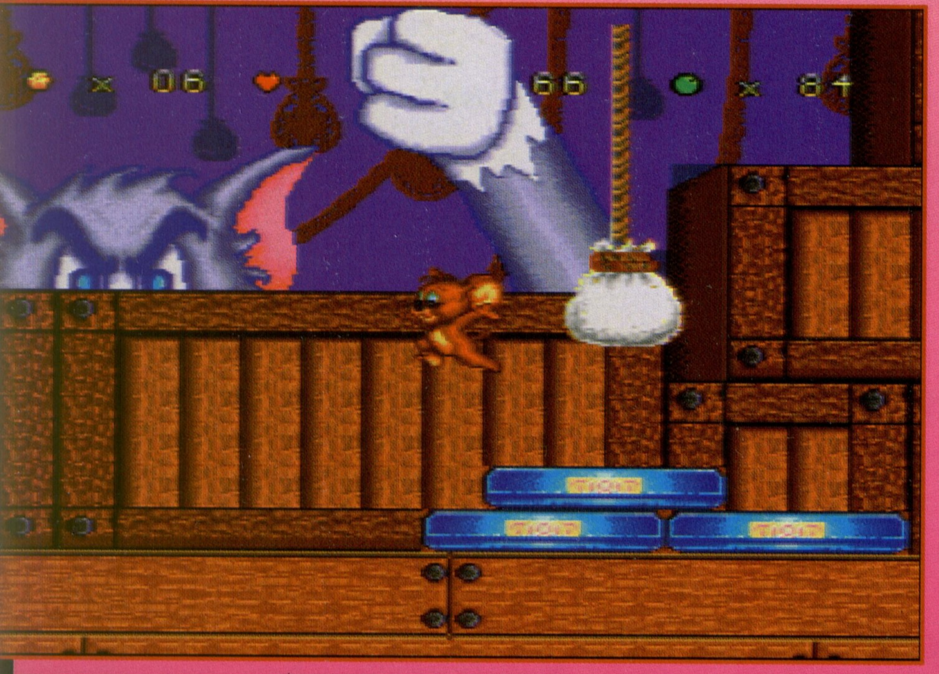
TOM &





UN CHAT, UNE SOURIS, UN SACRE BORDEL...

Figurez-vous, mes bien chers frères, que cette année, oui oui l'année 1993, marque le cinquantième anniversaire de Tom And Jerry. C'est dingue, des générations entières de mômes dont nous faisons partie se sont régalées, des heures durant, à mater les aventures incroyablement mouvementées de cette souris et de ce chat, les deux vedettes de ce dessin animé de la Warner. C'est donc avec une joie non dissimulée que l'on apprend l'arrivée prochaine de cette réalisation sur Super Nintendo. Déjà disponible sur NES et prochainement sur Game Boy, c'est sur Super Nintendo, bien sûr, que ce titre devrait obtenir toutes ses lettres de noblesse tant ce jeu nous a paru séduisant. Après un bref aperçu de ce titre lors du CES, l'envie d'en parler un peu plus, histoire de faire monter la sauce, nous a gagnés jusqu'à en faire une magnifique preview, celle que vous avez devant les yeux.

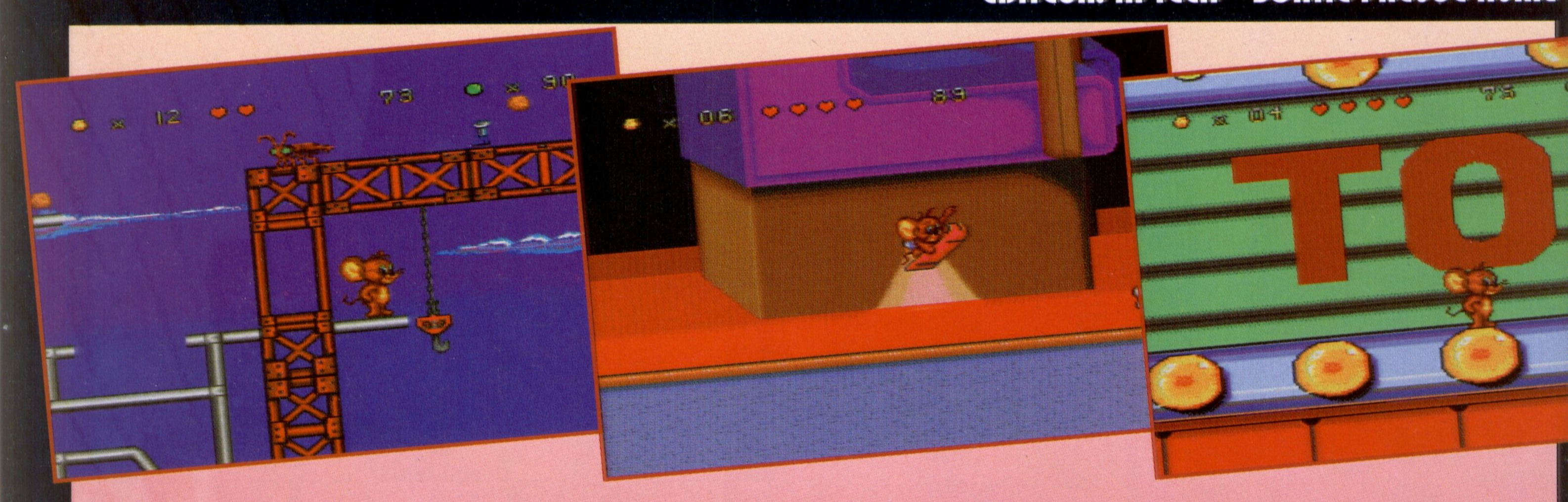


L'ADAPTATION DU DESSIN ANIME.

Tuffy est un pote à Jerry (la souris, je vous le rappelle) et Tuffy est dans la mouise depuis qu'il est dans les griffes de cette saleté de chat, Tom. C'est que sous sa mine enjôleuse et plutôt sympathique, Tom est, en fait, un sacré hypocrite et tout au long du jeu, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour bondir sur Jerry et la bouffer toute crue, en guise de goûter ou de petit dej', tout dépendra du moment de la journée. Tom et Jerry est un jeu de plates-formes dans la plus pure tradition. Ainsi, on y retrouve tous les aspects que l'on apprécie dans ce genre de jeu en général. On y découvrira également des tonnes et des tonnes d'astuces et de pièges qui mettent le joueur en verve et, surtout, d'excellente humeur. L'action se déroule, à chaque instant, à l'intérieur de la baraque de la famille qui héberge Tom et dont Jerry à squatté un mur. Si vous pensez que cette maison est du genre traditionnel et qu'elle n'offre que peu d'intérêt, détrompez-vous, c'est exactement l'inverse. Eh oui, c'est tout le contraire et ce, dès les premières minutes de jeu. Que Diable croyez-vous donc! La maison de Tom et de Jerry



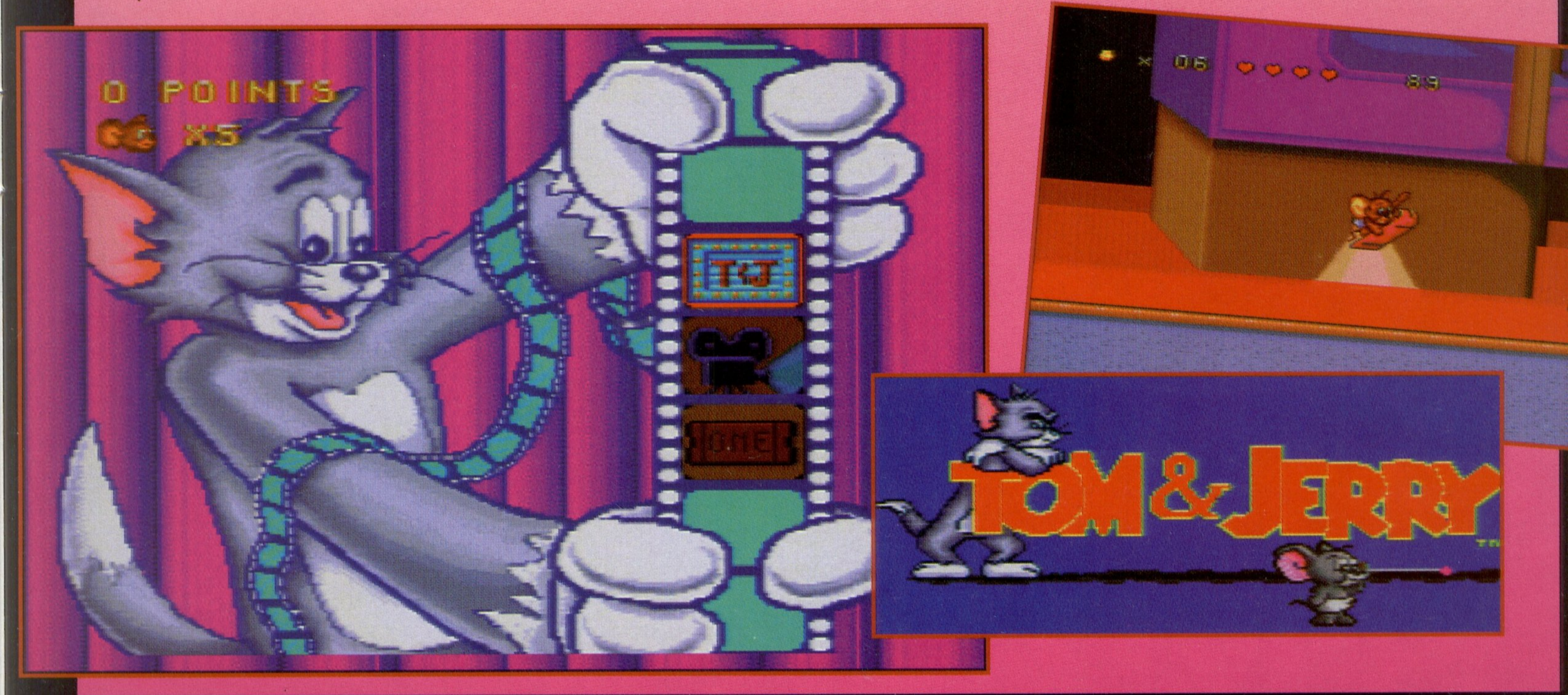
EDITEUR: HI TECH • SORTIE PREVUE AVRIL



est un véritable calvaire pour toutes les personnes sensées; entre les poulies débarquées dont ne sait où et les labyrinthes caverneux qui font office de cave, bien souvent, on ne seaura plus où donner de la tête. Mais ne mettons pas la charrue avant les boeufs, vous le verrez bien assez tôt.

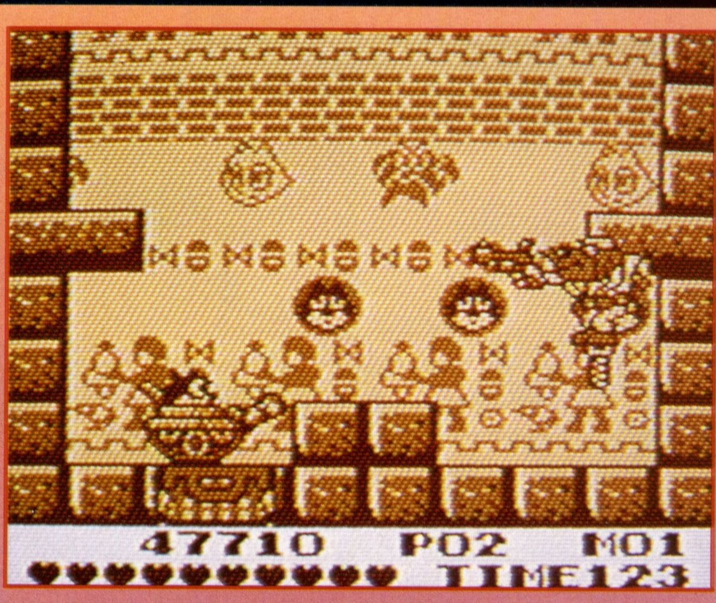
UN BONUS ROUND...

Si Tom and Jerry est un jeu de plates-formes, le temps est un facteur primordial dans cette réalisation, car pour délivrer Tuffy, Jerry devra se manier l'arrière-train, chacun des niveaux étant à terminer en un temps limité. Tous les deux ou trois niveaux, un bonus round permettra à Jerry d'obtenir un maximum de points, chose toujours intéressante lorsque vous désirez frimer devant vos amis, copains, camarades syndiqués ou non. Tout au long de sa route, et ce, quel que soit le niveau dans lequel Jerry se trouvera, elle devra récolter un maximum de boulettes de fromages qui lui apporteront force et longivité. Tout à fait dans l'esprit du dessin animé, sur Super NES, Tom And Jerry s'annonce plutôt superbe. Mais attendons donc d'en voir un peu plus pour se faire un avis plus précis sur la question.



Felix

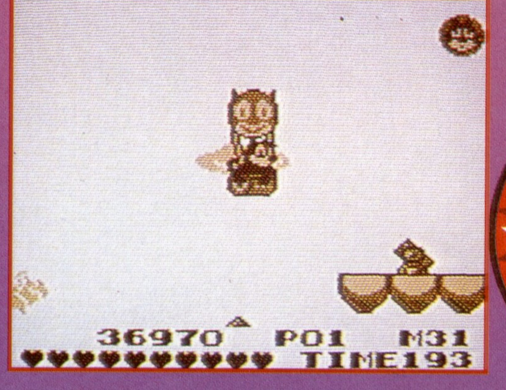
En ce moment, le moins que l'on puisse dire c'est que les adaptations de vedettes de dessins animés ne manquent pas sur NES. Eh oui, le filon n'étant peut-être pas en or mais pas loin, de plus en plus d'éditeurs sont à la recherche de la meilleure licence possible. Le créateur de Dyna Blaster (connu également sous le nom de Bomberman), Hudson Soft se met dans la danse, véritable valse Straussienne que je partagerais bien volontiers avec... Allez au hasard... Philippine (c'est une histoire privée, on ne s'inquiète pas!) Dans la lignée des Tiny Toons, des Tom And Jerry et autres dessins animés qui sévissaient et qui sévissent encore maintenant sur nos écrans, Felix The Cat fera très bientôt son apparition sur NES et sur Game Boy. Issu des célèbres Studios Hanna-Barbera, sur Nes et sur Game Boy, Felix The Cat est une jeu de plates-formes fort en rebondissements qui vous entraînera très certainement vers les profondeurs infernales des délectations les plus exhaltantes de la jouissance ludique. Autrement dit, avec Felix The Cat, vous allez plutôt vous fendre la poire. Mais n'allons pas si vite, car

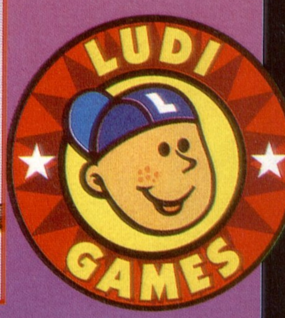


après tout nous ne sommes pas là pour vanter les mérites de ce titre qui, pour l'instant, n'est pas encore disponible à la vente.

UN SAC À MALICES EPOUSTOUFLANT...

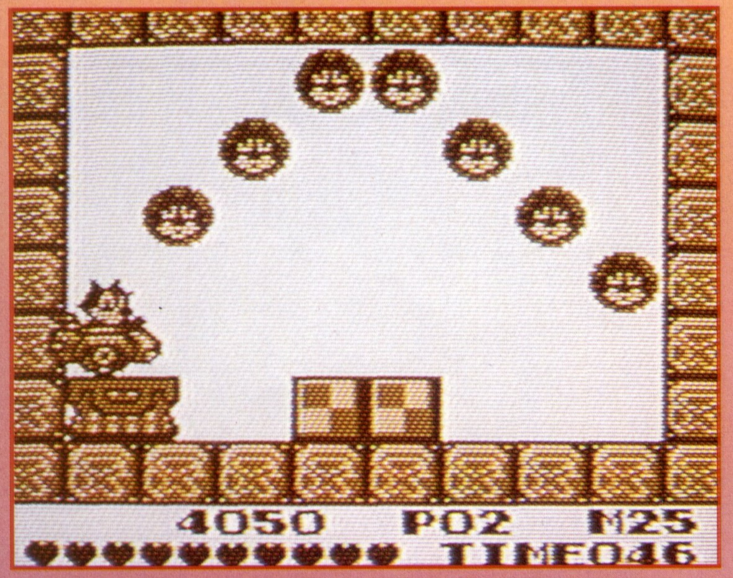
Un méchant, voire même, hideux, pitoyable, machiavélique, dégenté, dépravé, honteux et lamentable professeur a capturé votre charmante et belle amie (remarquez la présence du féminin ici, qui n'est pas inutile). Répondant au charmant prénom de Kitty, bien moins charmante pourtant que Philippine, votre copine est dans la mouise jusqu'au cou et même peut-être plus, enfermée dans la tour d'un mystérieux donjon que vous devrez conquérir pour allez la délivrer. Eh oui, cette fois encore, vous êtes bon pour partir à la recherche de votre jeune amie en parcourant les montagnes de l'Himalaya, en traversant les océans les plus enragés ou en avançant à travers des déserts arides.





the Cat

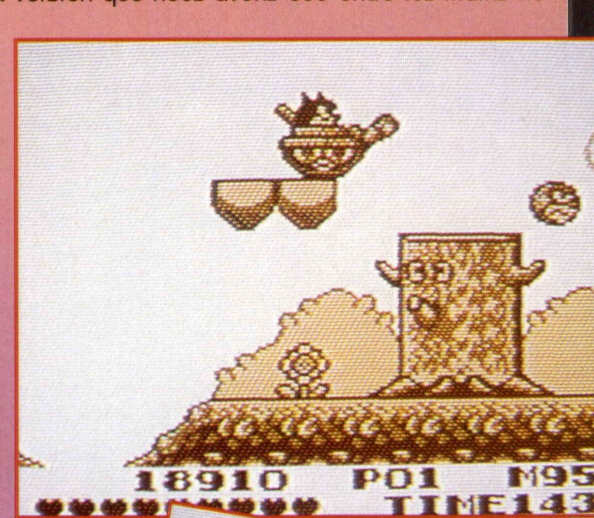
EDITEUR: HUDSON SOFT • DISPONIBILITÉ : PRINTEMPS

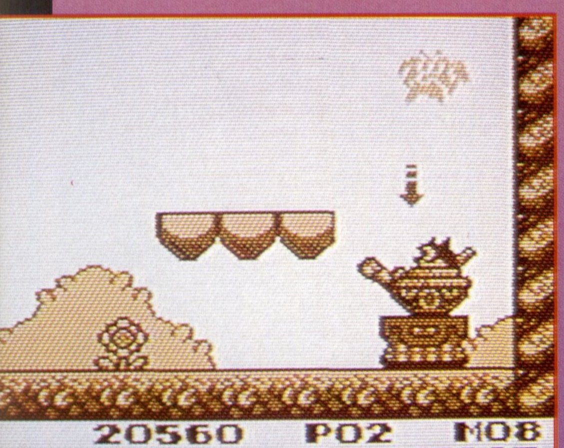


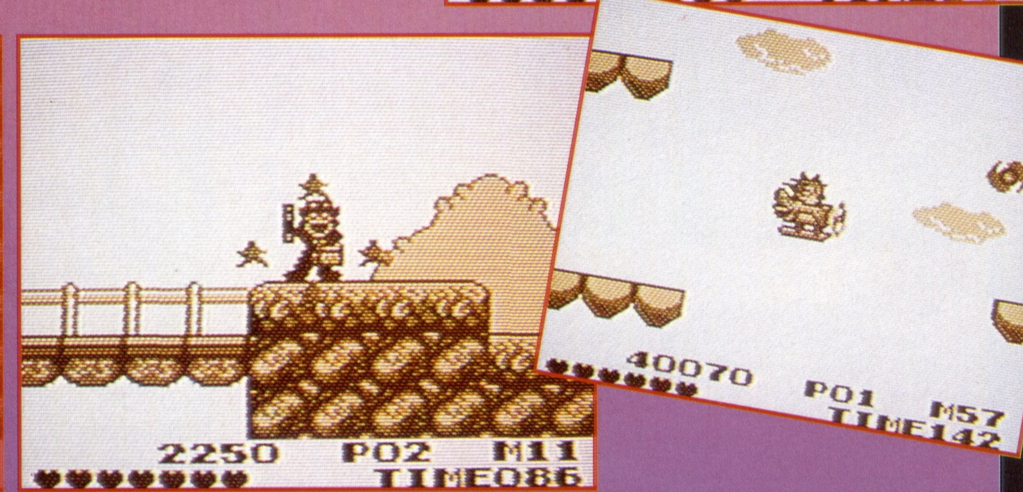
GAME BOY

Si la version Game Boy n'est bien évidemment pas comparable à la version NES, on retrouvera, dans cette réalisation, tous les atouts majeurs qui nous avait emballés. Ici aussi, Felix aura en sa possession son fameux sac à malices lui permettant de se défaire de bien des situations. Sur Gameboy, Felix sera également doté de plusieurs casquettes permettant au jeu de s'échapper d'un traditionalisme, source intarissable d'ennuis. Apparemment ultra riche dans son contenu, bien que la version que nous avons eue entre les mains ne soit encore pas tout à fait définitive, Felix The Cat s'annonce comme l'un des meilleurs jeux du printemps. Mais restons encore prudents, on n'est jamais à l'abri d'une mauvaise surprise.

Heureusement, pour vous aider dans votre lutte contre le destin, vous aurez en permanence à vos côtés, un sac à malices et des tonnes de surprises qui pourront, à chaque instant, mettre à mal n'importe lequel de vos adversaires.
Toute l'action de Felix The Cat se déroule suivant un scrolling horizontal et sur neuf niveaux dans lesquels vous pourrez, entre autre, chevaucher un dauphin, piloter un avion ou un ballon dirigeable, conduire une voiture ou un char d'assaut. Ici, ce n'est pas l'action qui manque. A chaque instant, Felix aura toujours un truc sympathique à faire. Entre les sbires du professeur, les ennemis naturels et les éléments de décors qui se rebellent sur votre passage, de longues heures de jeu sont à entrevoir dans cette production.







Previews

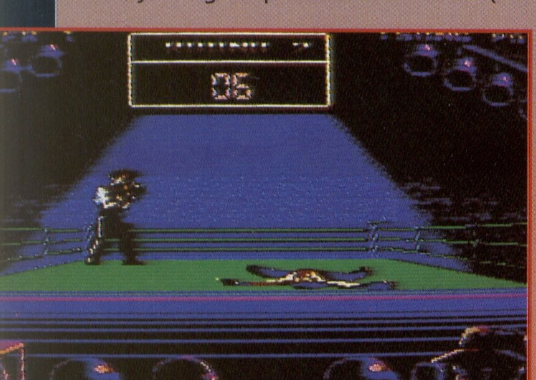
BEST OF THE BEST KARATE

EDITEUR: LORICIEL• DISPONIBILITE AVRIL

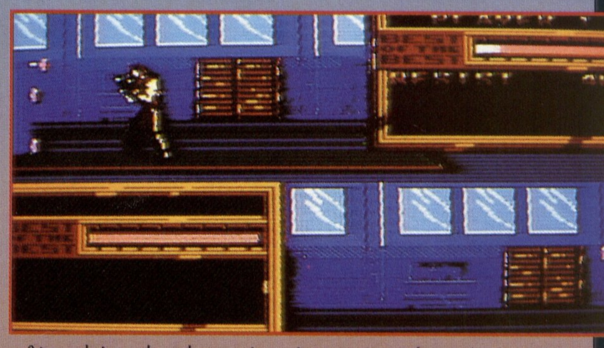


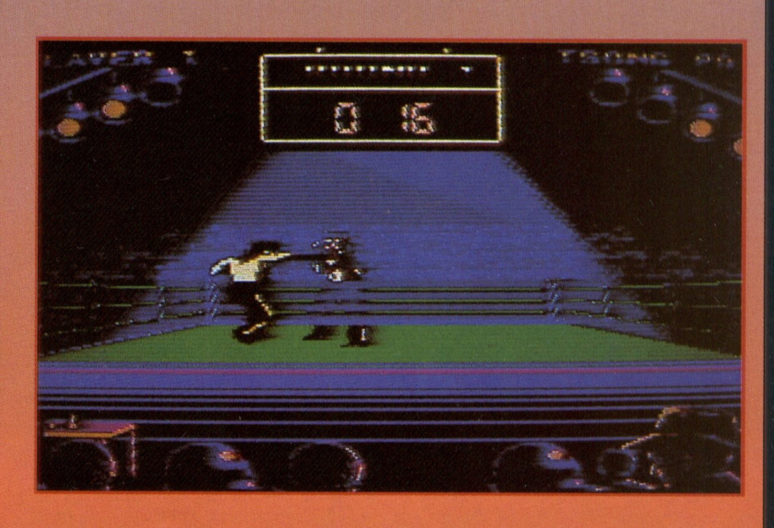
L'ART DE FRAPPER OU IL FAUT ET QUAND IL FAUT

Le parfait combattant est celui qui, dans n'importe quelle circonstance, sait quand il faut frapper et où il faut frapper. Ces qualités qui se retrouvent dans tous les arts martiaux sont, bien évidemment, primordiales pour réussir dans ce jeu de baston pur et dur comme on les aime. C'est certain, Best Of The Best Karaté n'est pas un jeu pour les dégonflés ou pour les trouillards. Froussards barrez-vous, Lorciel n'a pas pensé à vous! Tsss, je blague.Sponsorisé sur micro (ouais je sais on s'en fout) par Alex Panza, un véritable champion français, Loriciel nous a concocté avec cette version de Best of The Best, un jeu comme on devrait les aimer. Brutal à souhait, technique également, il devrait posséder tous les arguments pour plaire à un grand nombre d'entre vous.



Le sport qui est à l'honneur ici, est le Kick Boxing qui, avec la Boxe Thaï, est l'un des sports de combat les plus violents auquel on peut participer dans des combats réels. Avant toutefois de partir à l'assaut de votre adversaire et de lui démolir le portrait comme un vulgaire cloporte pestiférant, mieux vaudra être entraîné. Cela tombe bien, Loriciel à pensé à tout en mettant à la disposition du joueur un mode permettant de gagner de la précision, de la vitesse et de force dans vos coups de poings et de pieds. Outre cette phase, une seconde option vous permettra également de sélectionner votre joueur en fonction de ses aptitudes personnelles de départ. Parfois très hargneux, les meilleurs ne sont pas toujours ceux dont les qualités sont retranscrites sur le papier. Pour parfaitement avoir en main, Best Of The Best Karaté, je ne saurais trop vous conseiller d'essayer plusieurs combattants. Evidement, au départ vous n'aurez pas beaucoup à souffrir pour éclater la tronche au type en face de vous, mais très vite vous comprendrez votre douleur en affrontant des adversaires de plus en plus huppés. C'est à ce moment qu'interviendra votre entraînement acharné du départ, et c'est également là que vous devrez montrer au monde entier que vous êtes bien le champion inconsteste et incontestable de la spécialité. L'un des points marquants de cette réalisation est, sans aucun doute, la qualité de l'animation, parfaite à tout point de vue; celle-ci devrait permettre de hisser ce titre vers les sommets. Mais nous verrons cela un peu plus tard.





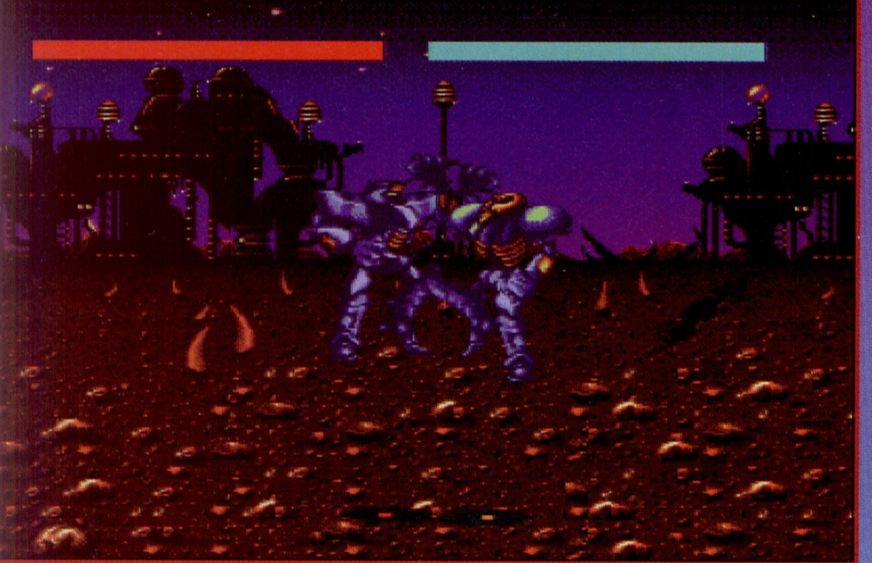


Previews

CYBORG

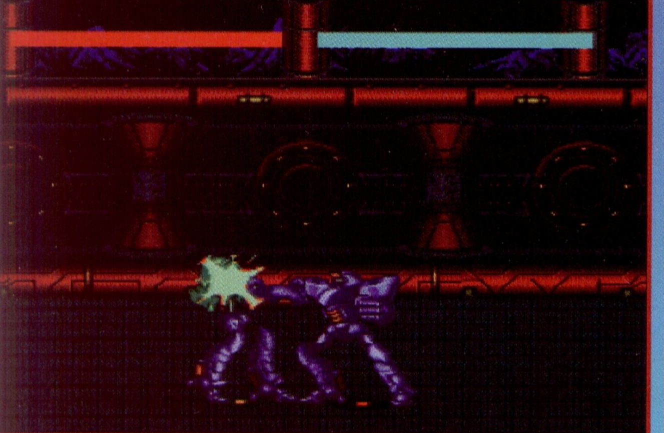
UNE LOI DICTÉE PAR DES ROBOTS IMPITOYABLES...

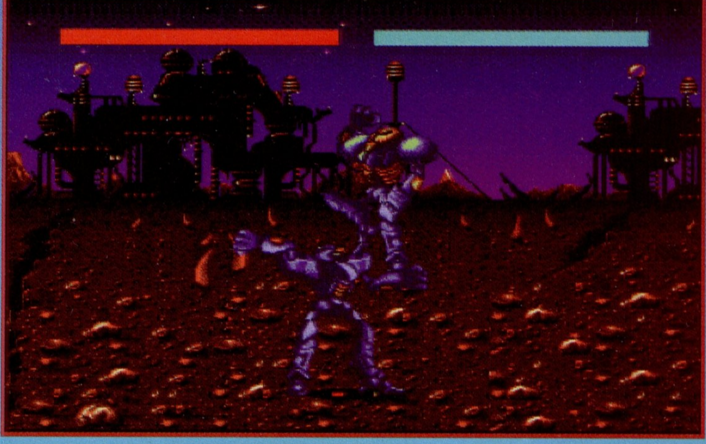
Dans un futur pas très proche, ni très lointain, un futur futuriste mais où le temps n'est que passé pour les futurs enfants du siècle, fruits des entrailles des ancêtres de nos générations futures, des robots balaises comme pas deux sèment la panique partout où ils vont. Dans chaque ville, dans chaque bourgade, dans chaque région, dans chaque contrée, c'est toujours le même enfer pour les habitants! Des luttes acharnées pour la domination, pour la conquête du territoire ont lieu. Faisant fi des habitations, narguant les populations, les cyborgs débarquent en nombre conséquent pour foutre une tôle à tout ce qui vit. Dure réalité que celle du futur, une réalité telle que seuls les meilleurs des cyborgs pourront survivre, vous devrez être l'un de ceux-là pour qu'enfin vos gens vous respectent et vous estiment, pour qu'enfin votre peuple vous aime et vous chérisse. Si Cyborg Justice est une perpétuelle quête pour la domination de l'autre, ce titre est également un véritable hymne à la baston. Dans les bas fonds d'une ville post-apocalyptique, dans les tréfonds de complexes industriels, partout où vous le pourrez, la hargne et la rage de victoires seront vos fils conducteurs pour cette fantastique aventure qui vous conduira inéluctablement à vous demander pourquoi? Et comment? Deux maîtres mots dans ce titre, qui sont pourtant encore sans réponse.



DEUX MODES DE JEU...

Si le leïtmotiv de ce titre est bien la baston à outrance, il n'en demeure pas moins que cette dernière est du type moins stupide que celle que l'on connaît dans les autres productions du même style. En effet, dans Cyborg Justice on peut jouer à deux simultanément et ce dans n'importe lequel des deux types de jeux proposés par l'option du départ. En choisissant le mode "Duel", vous pénétrerez dans un univers sauvage à la "Street Fighter II". Deux robots machiavéliques se font face, un robot devra sortir vivant de cette lutte sauvage, un seul espoir que vous soyez celui-là. Les scènes de duel se déroulent toujours dans le même décor, ce n'est pas très drôle mais on s'en tape, puisque de toute façon, c'est la baston qui prime ici. Dans n'importe quel compartiment du jeu, l'important dans Cyborg Justice c'est la parfaite maîtrise par les graphistes et les programmeurs de la gestion des sprites et des attitudes des

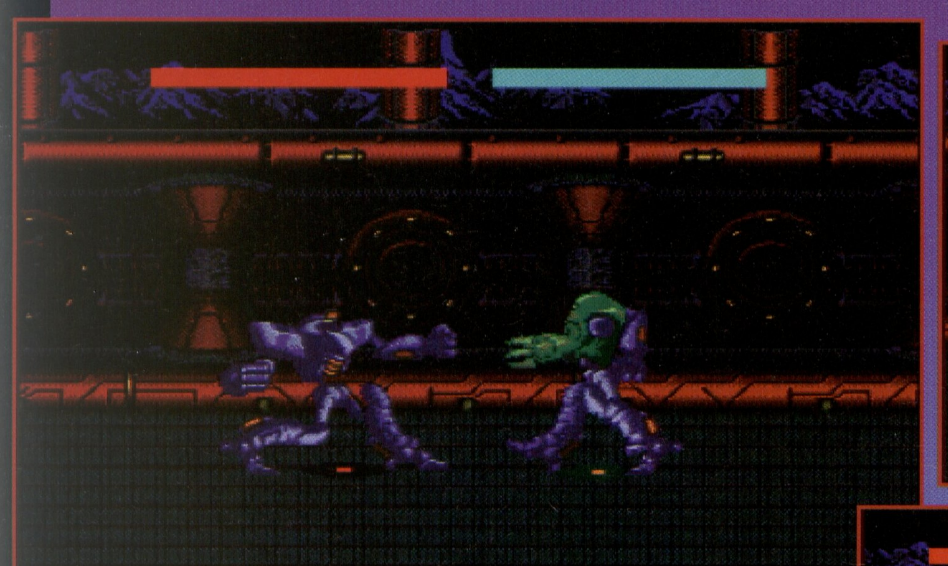


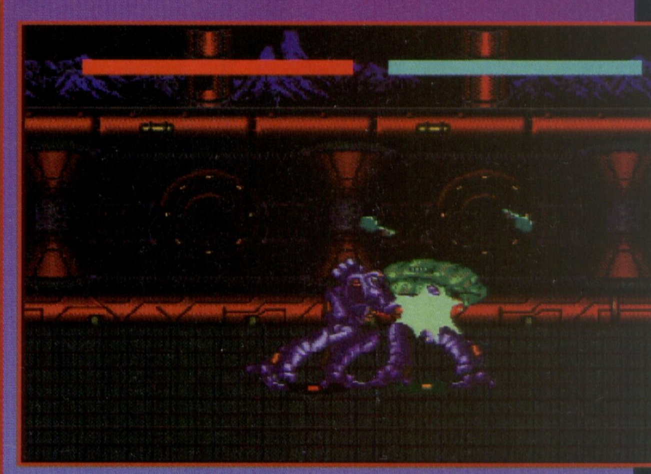




G JUSTICE

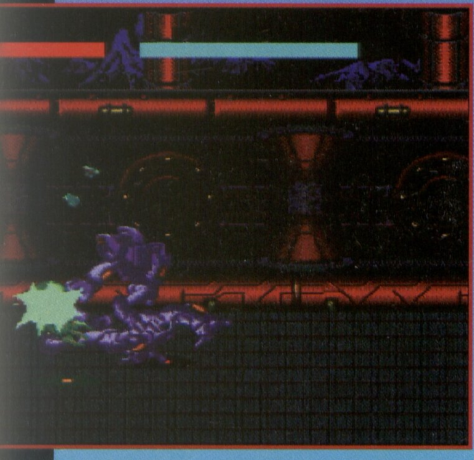
EDITEUR: SEGA





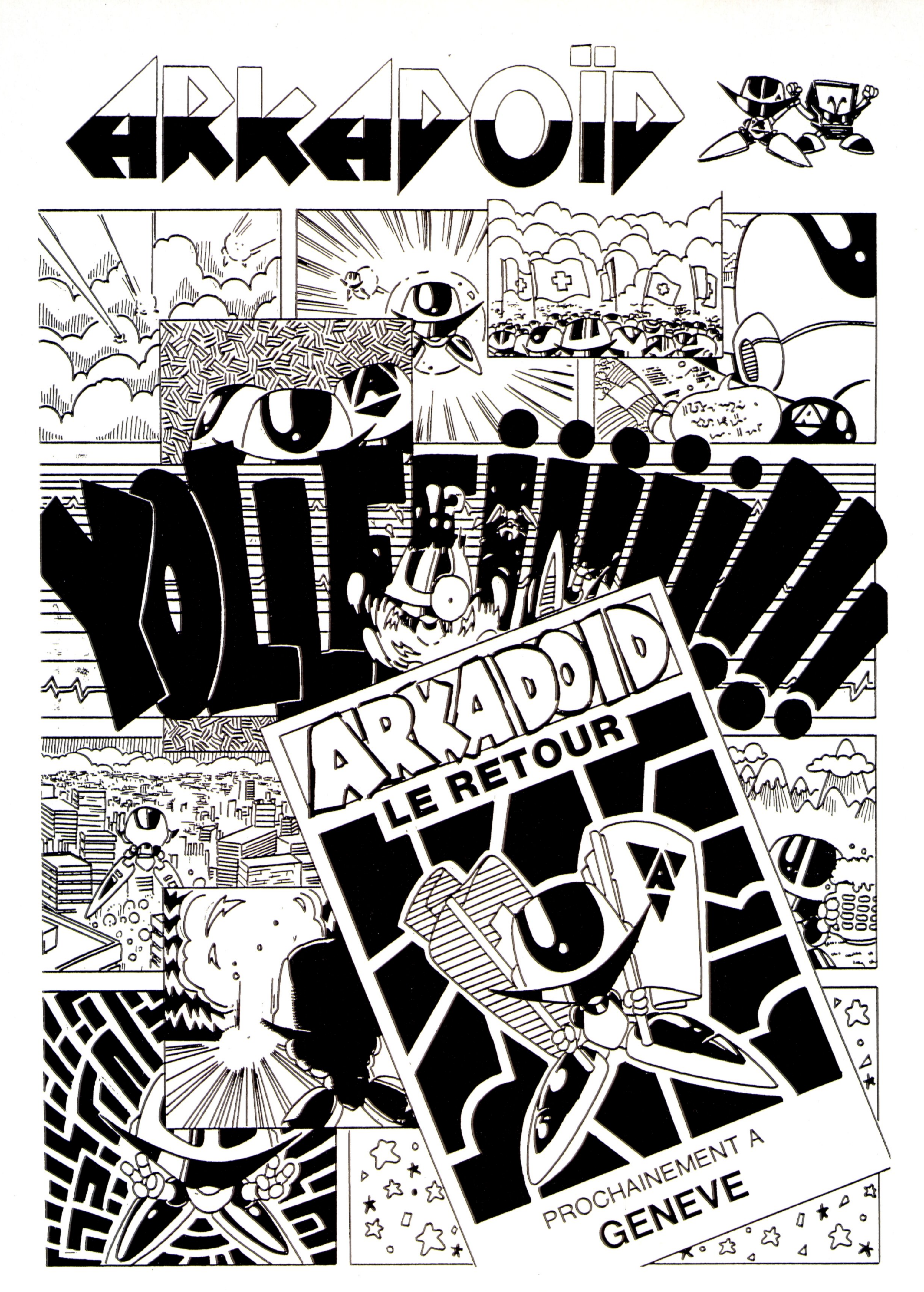
guerriers de l'apocalypse métallique. Chaque partie de leur corps est en parfaite harmonie, en parfaite symbiose avec le reste et c'est un bon deal, un très bon deal car le jeu en ressort très largement grandi. Au niveau des asticots qui vous agressent la tronche lorsque vous êtes en mode "Arcade" (celui à la Streets Of Rage), on les dirait tous sortis des profondeurs de l'enfer. Enfin, sur l'Eprom que nous avons eu entre les mains, on ne pouvait que combattre un ennemi à la fois, ce qui pose quelques problèmes au niveau de l'intérêt de ce titre. Attention toutefois, ne nous emportons pas trop avec des propos déplacés, la version de Cyborg Justice que nous avons eur entre les mains est loin, très loin, d'être une version finalisée. Enfin c'est à espérer!

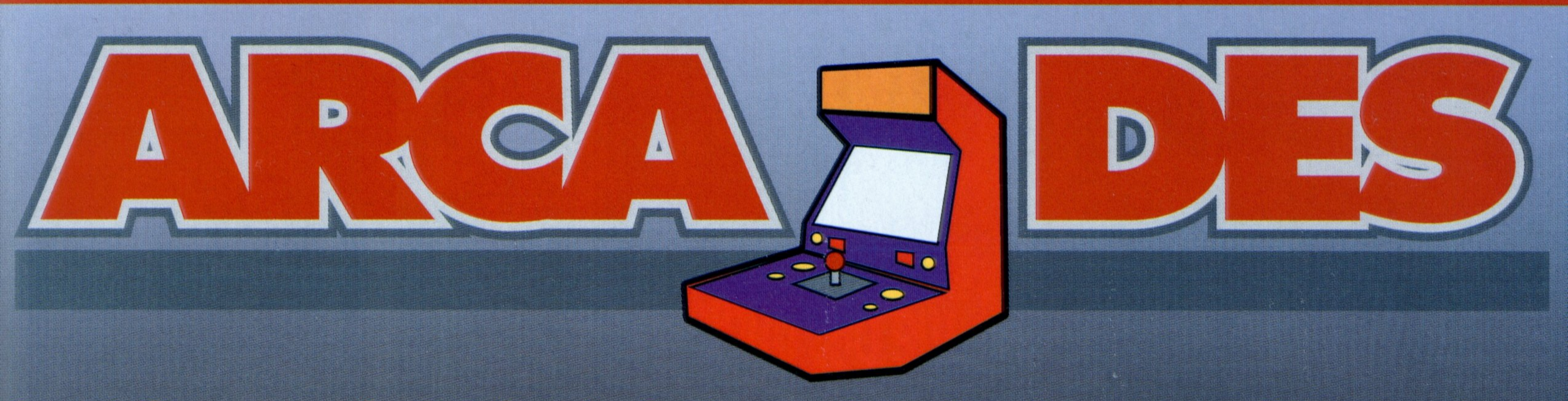









ARKADOÏD
ARKADOID
LE RETOUR
PROCHAINEMENT A
GENEVE



Les éditeurs avaient fait très fort pour le salon Amusexpo 92 et maintenant, après un léger passage à vide, ils commencent à s'y remettre mais il va nous falloir encore attendre un peu avant de voir arriver les grands hits 93. Vous n'aurez donc pas des tonnes de nouveautés excitantes à vous mettre sous la dent ce mois ci! En revanche, nous allons faire le tour de toutes les news et previews des jeux qui sortiront dans les prochains mois.. histoire de rêver un peu !

MONKEY MOLE PANIC
TAITO

Attention, ce jeu n'est pas comme les autres, mais alors pas du tout. Il nous rappelle, en fait, certains jeux dont nous avons eu jadis le plaisir de retrouver dans les fêtes foraines. Ce genre de jeu, si vous voyez ce que je veux dire, où vous devez écraser la tête du premier venu avec un maillet, jusqu'à la perte totale de vos moyens. Eh oui, il va falloir vous énerver dur si vous ne voulez pas être débordé par une multitude de taupes envahissantes. Car tel est votre problème. Ce sera uniquement à vous de montrer qui est le plus fort durant vos escapades en campagne pour stopper net l'avancée des taupes.



Voila comment l'on est avant de jouer à ce jeu. Mais pour ne pas choquer les âmes sensibles, nous ne vous dévoilerons pas l'état dans lequel est toute personne normalement constituée, après ce jeu.

• LES TAUPES ATTAQUENT !!! •

Vous aurez aussi droit à des stages Bonus durant lesquels vous devrez vous prêter à des épreuves physiques des moins comiques et, surtout, très fatigantes du fait qu'il faut se défouler à fond sur les 9 champignons qui vous font face. Par contre, il faut préciser que vous n'avez pas un terrible maillet destructeur car vous ne pouvez utiliser que vos poings. Mais toujours est-il que cela ne vous empêche pas d'utiliser un marteau ou une massue que vous apporterez vous-même, mais soyez tout de même prudent sinon vous risquez de vous faire expédier rapidement en dehors de la salle. Malgré cela, vous aurez quand même le plaisir de voir apparaître à l'écran un maillet qui viendra effleurer délicatement le crâne d'une taupe, pour lui exploser sa petite tête jusqu'au cerveau, ouais!!! J'peux vous dire que ça fait du bien!!! Du reste, l'animation du maillet, comme du jeu en général, est bien réalisée, procurant une impression de réalité surprenante malgré de nombreuses allusions aux cartoons.

• UN JEU COMPLETEMENT CARTOON •

Pour tout vous dire, cette machine d'arcade est assez et même extrêmement comique. Les graphismes sont, en effet, très japonais...mais


"Aïe, ça fait bobo à la tête!" s'exclama la petite taupe.

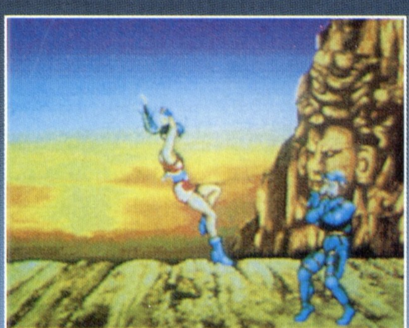
oui, je sais bien que certaines personnes n'aiment pas ce genre de dessins, surtout après s'être tapé 8 heures non-stop de Dorothée chaque mercredi par semaine; prions le watatanga des jeux vidéos pour qu'ils puissent un jour être éclairés de la divine et magique lumière du pixel "jap". Alors, échauffez-vous quelque peu avant, et courez jusqu'à la première salle qui croisera votre chemin pour vous défouler à mort sur cette borne "Punching Ball". Et pour vraiment prendre votre pied, vous pouvez vous mettre à plusieurs; ce sera le délire assuré.

MYSTIC WARRIORS
KONAMI

Encore un Beat them'all qui, espérons le, saura faire évoluer le genre car je commence vraiment à en avoir ma claque. Mais ne désespérons pas car il semble qu'il y ait quelques innovations, comme un stage sur des skis(Y'en a qui ont d'la chance car je ne sais pas pour vous, mais je n'ai pas eu de neige). Surtout qu'il s'agit d'une production konami, donc on peut se préparer à de grosses surprises.

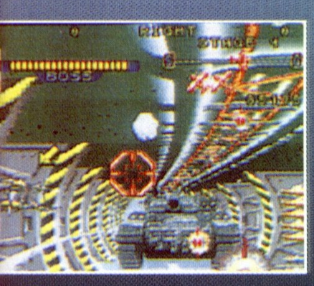
TAO TAIDO
VIDEO SYSTEM

Voila-t-y pas que Video System se met à nous concocter des cartes à la "Street Fighter II" bien qu'il ne soit pas tellement habitué au genre. Le jeu semble axé un max sur les arts martiaux dont les graphismes ont tendance à subir une très forte influence japonaise, on aime ou on n'aime pas! Pour le moment, tout ce que l'on peut dire, c'est que les graphismes semblent fins, beaux et relativement bien soignés; mais il reste à voir ce que rend l'animation et,


Admirez-moi un peu ce décor de fond.

pour cela, il va falloir attendre... Sachez tout de même que vous avez le choix entre 8 personnages et, selon les dires de certains, ce sont les seuls à avoir su maîtriser le TAO et ses secrets et ils vont s'affronter dans la forêt d'Amazonie, allez savoir pourquoi?

WILD PILOT
JALECO



Vos ennemis seront puissamment armés, alors pas de quartier!

Pour moi, ce jeu est une totale énigme. On en a entendu parlé à Amusexpo, on a vu des pubs mais jamais la machine, je sens que je vais devoir attendre encore pour en faire le test et je commence à m'impatienter car, en plus, je suis un fou d'aviation, et je ne me soigne pas car j'aime ça. On peut juste dire qu'il sera possible de jouer à deux simultanément et qu'il faudra tirer sur les méchants (il faudrait quand même faire quelque chose pour les scénaristes qui semblent être relativement défaillants au point de vu créativité). De plus, le siège sera mobile pour que vous puissiez achever votre digestion le plus rapidement possible.

CADILLACS AND DINOSAURS
CAPCOM

L'action est toujours aussi débordante et devient, à force, quelque peu suffocante.



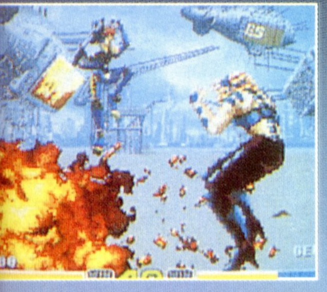
Le tout nouveau Capcom va arriver, ne vous attendez pas à un évènement extraordinaire car il s'agit, en fait, d'un autre jeu à la "Final Fight" comme on en a tant vu. L'intrigue est basée sur un conflit temporel avec une grosse salade entre les époques. On peut juste dire que cela commence à lasser et qu'il faudrait que Capcom commence à faire autre chose...à suivre.

COSMO GANG THE PUZZLE
NAMCO

Nos petits rigolos sont de retour et je m'en taperais bien une tranche, tellement je me suis éclaté de rire avec la première qui était un Space ivaders unique en son genre de par son côté cartoon. Cette fois-ci, ils vont bouleverser un autre genre culte des jeux videos, c'est-à-dire Tetris. D'ores et déjà, on peut qu'il sera possible de jouer à deux ensemble, mais attendons de voir par nous-mêmes car il y aura sûrement d'autres surprises.

DARK EDGE
SEGA





Les explosions semblent être monnaie courante avec ce jeu.

Vous n'allez tout simplement pas le croire. Sega nous prépare, en ce moment même, un jeu du type de "Street Fighter II" mais remanié d'une manière complètement folle. En effet, le terrain où vous combattez n'est pas un simple écran qui scrolle vers la droite ou vers la gauche, cette fois-ci, vous vous déplacez dans un décor en 3D, vous allez où vous voulez, c'est quand même plus cool de se faire détruire dans les meilleures conditions possibles. On va donc avoir droit à un festival de zooms et de rotations, ça va décoiffer!



Certains personnages possèdent des caractéristiques spéciales, se propulser dans les airs par exemple.



Je n'aimerais pas tomber sur lui, cela risquerait d'être extrêmement saignant.

GALAXIAN 3 : PROJECT DRAGOON
NAMCO

Namco commence à innover très fortement avec cette "machine". Ce qui permet de voir un peu autre chose dans le monde de l'arcade. Le principe de ce jeu est que vous êtes six joueurs placés dans une grosse bécane avec un écran géant , ayant chacun un siège et une pseudo mitrailleuse.
Je suppose que vous voyez maintenant de quoi il s'agit, mais sachez que les graphismes sont sous la forme de polygones (3D), donc l'animation doit assurer à donf.

F1 GRAND PRIX 2
VIDEO SYSTEM

On ne s'y attendait pas mais elle arrive et beaucoup plus vite qu'on ne le pensait. En effet, cette nouvelle version de F1 Grand Prix devrait sortir sous peu. Ce jeu bénéficie d'une réactualisation par rapport au championnat du monde de F1 de l'année dernière. Sinon, vous avez le choix entre 2 modes: "World Mode'" ou "Free Run Mode". Enfin, il faut espérer que les détections de collisions entre les voitures seront beaucoup plus précises que dans la première version, cela reste à voir.
Mais il paraît déjà que l'animation va speeder un max, alors accrochez-vous!

EXVANIA
NAMCO

Il s'agit en fait d'une nouvelle version du célèbre "Dynablasters"; alors, les passionnés restez à l'écoute pour guetter sa sortie.

REMERCIEMENTS

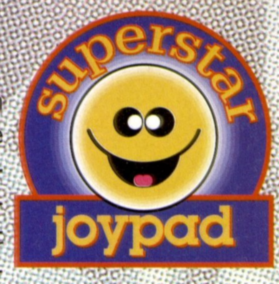
Pour la réalisation de cette rubrique, je tiens à remercier WDK et, en particulier, Alex, ainsi que le magazine professionnel "L'automatique" pour leur coopération. Notons aussi que c'est sympa de la part du vrai Géant Vert de me laisser garder mon pseudo en apposant uniquement un petit plus !

Le Géant Vert Junior



NIVEAU 5 : WATCH OUT FOR 'DEM BONES
Ophélia est proche mais pour l'instant, c'est plutôt cet animal tout en os qui se trouve près de vous. Emparez-vous d'un rocher comme sur le cliché et balancez lui dessus.

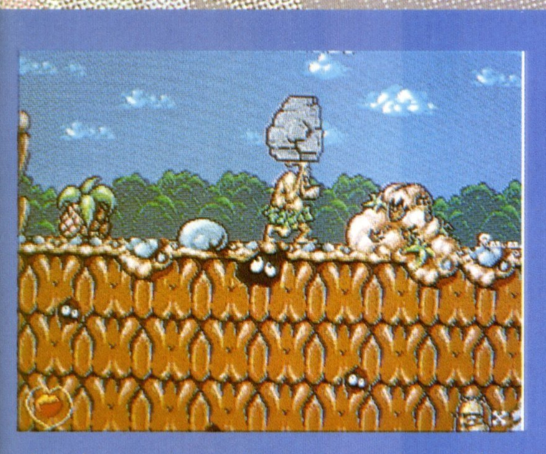
LET'S ROCK !



Holy Neanderthal Chubby–hubby Chuck Rock est un mec super cool. Il passe son temps à regarder la télé pendant que sa mousmé, Ophélia, lui prépare à manger et s'occupe des tâches ménagères, une vie de pacha préhistorique! Mais un beau dimanche, alors que Chuck se sifflait quelques bières, la belle et douce fut enlevée par un inconnu. A en juger la taille de ses traces de pas sur le sol, aucun doute n'était possible: il s'agissait de gary Glitter, le Cro–magon voisin et jaloux de Chuck. Voilà donc notre anti–héros devant le fait accompli: il faut agir et vite. Notre homme endosse son pagne en feuilles et se munit de son arme favorite, son ventre énorme (munitions illimitées, la bière ça a du bon!) Chuck peut, en effet, se débarrasser des ennemis de la forêt de deux manières: en donnant un méchant coup de pied en sautant ou en donnant un bon coup de ventre! C'est là l'originalité de ce jeu de plates–formes

CHUCK

préhistorique dont les ennemis sont complètement délirants. Ne vous étonnez pas si vous rencontrez des cochons roses qui se démultiplient en petits cochons chaque fois que vous les frappez ni si vous devez utiliser un alligator comme balançoire pour être éjecté sur une plate–forme un peu trop haute, c'est normal, c'est la jungle de Chuck Rock! Des bonus à ne plus savoir qu'en faire vous attendent ainsi que cinq boss de fin de niveau plutôt lunatiques. OK Chuck... let's rock!



Les rochers peuvent serir curieusement à passer les cours d'eau. Il faut les lancer sur l'eau et se dépêcher de bondir dessus. Si vous faites vite, vous pourrez vous en servir comme plate-forme de passage du cours d'eau. Méfiez-vous, un rocher, ça coule...



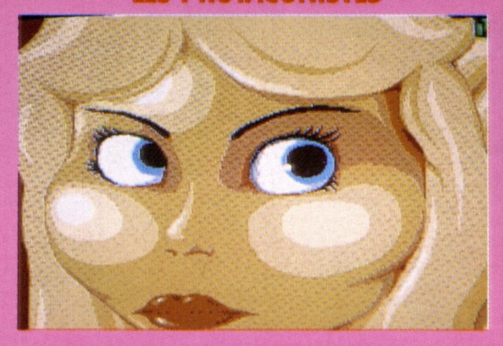


NIVEAU 4 : CHUCK CHILLS OUT IN THE ICE AGE
Après avoir traversé la forêt profonde, Chuck doit se coltiner un niveau pris dans les neiges éternelles. Les ennemis lui balancent des boules de neige et on ne peut pas dire que le sol soit vraiment stable.

LES PROTAGONISTES



CHUCK ROCK
La star incontestée des jeux vidéos préhistoriques. Aussi connu pour son appétit et son franc parler. Possède un ventre énorme.

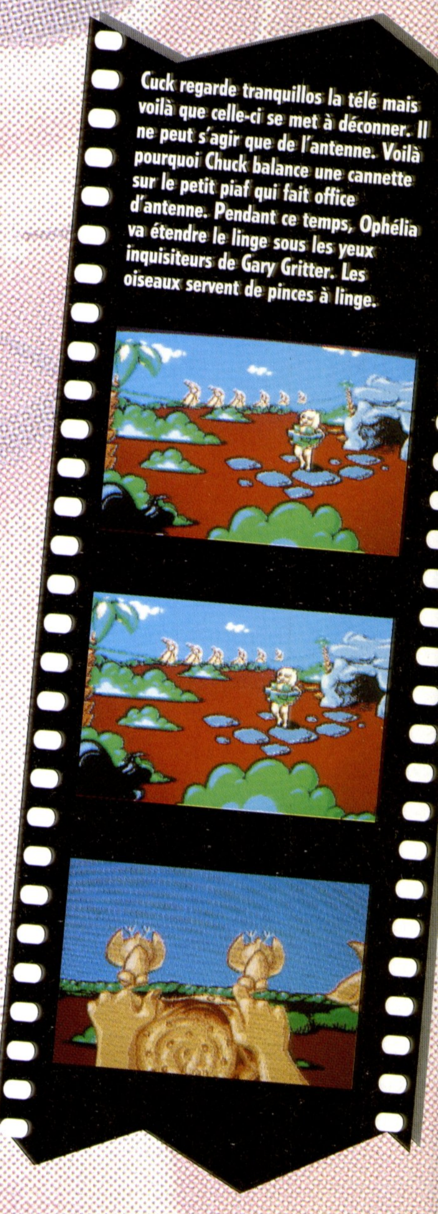


OPHELIA
La meuf de Chuck. Connue pour ses steacks de mammouths à la sauce diable et ses massages spéciaux aux fourmis.



GARY GRITTER
Voisin de Chuck et d'un naturel très jaloux. Il passe son temps à médire et prépare depuis longtemps l'enlèvement d'Ophélia.

ROCK



Cuck regarde tranquillos la télé mais voilà que celle-ci se met à déconner. Il ne peut s'agir que de l'antenne. Voilà pourquoi Chuck balance une cannette sur le petit piaf qui fait office d'antenne. Pendant ce temps, Ophélia va étendre le linge sous les yeux inquisiteurs de Gary Gritter. Les oiseaux servent de pinces à linge.

LA DIFFERENCE ENTRE LES DEUX VERSIONS

Les cinq niveaux sont les mêmes mais vous trouverez des sous-niveaux supplémentaires dans la version CD. Prenons comme exemple le début du jeu sur les deux supports. Le premier niveau comporte 5 stages en version cartouche et 8 stages en version CD. Les 5 stages de la version originale se retrouvent dans la nouvelle version entrecoupés par des nouveaux.



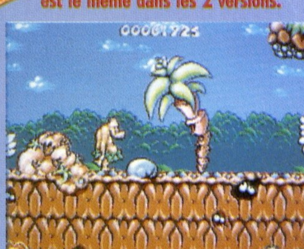
STAGE 1 - Ce sous-niveau du 1er niveau est le même dans les 2 versions.



STAGE 2 (version CD) - Un sous-niveau original sur CD.



STAGE 2 (3 en version CD) - 2ème dans la version cartouche, 3ème en version CD.

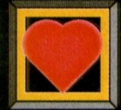




Pour atteindre cette plate-forme située trop haut : continuer un peu sur la droite et utiliser les deux rochers. Les balancer sur la plate-forme la plus haute et les placer l'un sur l'autre. Ensuite, grimper dessus et le tour est joué a(version CD uniquement).

CHUCK ROCK

EDITEUR • SONY IMAGESOFT
MACHINE • SEGA CD
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORD
NOMBRE DE NIVEAUX • 5



- Des graphismes variés, colorés et fins.
- Des sons mortels.
- Des niveaux en plus par rappport à la version cartouche.



- Hein, quoi?



GRAPHISME

18

Non seulement les graphismes sont rigolos mais, en plus, ils sont superbes de couleurs et de finesse.



ANIMATION

17

Aucun problème d'animation, le scrolling multidirectionnel est fluide et les sprites nombreux.



SON

18

On peut jouer à un Chuck Rock dont les bruitages digitalisés sont complètements fous et les thèmes musicaux réussis.



MANIABILITE

16

On retrouve le même maniement du personnage qui demande une prise en main concernant les combats à coups de ventre.





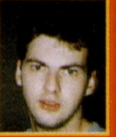
CHUCK ROCK CD VS CHUCK ROCK CARTOUCHE

Une comparaison bien facile! La version CD reprend exactement les mêmes stages que la version cartouche mais y adjoint des sous–niveaux supplémentaires. On trouve ainsi, au total, 28 sous–niveaux contre 19. Le scrolling du ciel est parallax avec les nuages qui avancent dans la version CD, alors que ce n'était pas le cas avant; et, surtout, les musiques et les bruitages digitalisés amènent un nouveau plaisir de jeu; une fois de plus, voici la preuve que le son est très important dans un jeu vidéo. Dans les sous–niveaux en commun, les personnages, les décors et la progression sont rigoureusement identiques. Un plus donc pour la version Sega CD pour le son et neuf niveaux supplémentaires, mais ça ne va pas plus loin.



La toute première chose que je vois à dire en jouant à Chuck Rock concernera la musique. Elle est tout simplement fantastique. Elle pète de partout, elle assure carrément à donf, elle dilapide littéralement la plupart de celles que l'on connaît sur cette machine (même avec le CD) et ça, c'est un bon point, un très bon point. Dans cette version, on retrouve également tous les plaisirs que nous avait à l'époque concocté Virgin, mais on retrouve, en plus, quelques ingrédients qui ne sont également pas là pour nous déplaire. Le seul problème qui m'avait déjà un peu écoeuré dans la version cartouche réside dans la maniabilité qui n'est, dans cette version, guère meilleure. Pourtant bourré de bonnes idées et de trucs rigolos, rien que de voir la tronche du héros, on est déjà plié en deux, il manque à Chuck Rock un je ne sais quoi pour qu'il devienne réellement excellent.

J'm DESTROY



LES BOSS DE FINS DE CHUCK ROCK



Le boss final a un sourire communicatif ! Si vous êtes en hauteur, il vous bouffera tout cru. Si vous vous trouvez plus bas, c'est à grands coups de boxe qu'il vous terminera.



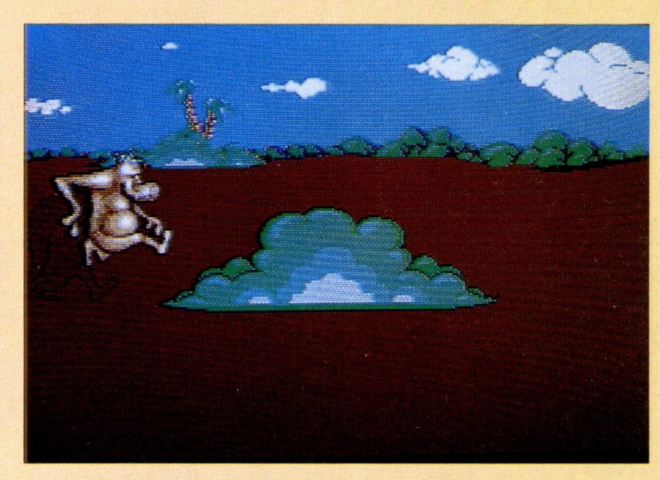
Un Boss de fin sous-marin.



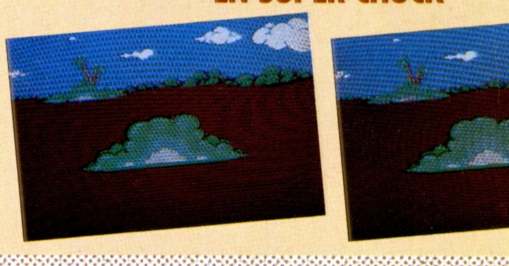
Ce tricératops ne sera pas trop dur à éliminer.



Ce mamouth envoie de la neigne, vous aspire et vous écrabouille.



LA TRANSFORMATION DE CHUCK EN SUPER CHUCK



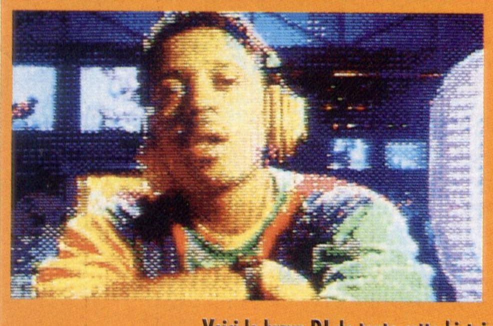
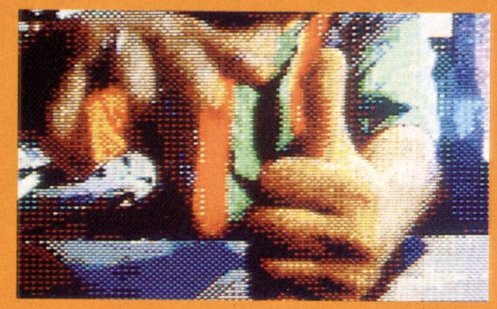
J'avais déjà bien apprécié Chuck Rock cartouche; eh bien, la version CD du jeu est encore meilleure. Meilleure, car deux fois plus longue et avec des bruitages à tomber par terre! Les musiques aussi ont été considérablement améliorées, on s'en serait douté. Sinon, on retrouve exactement les mêmes caractéristiques que sur cartouche, c'est–à–dire un humour décapant, des couleurs vives et superbes, une animation à point et des sprites dans tous les sens. Mais c'est surtout la formidable envie d'aller plus loin dans le jeu et celle de découvrir les nouveaux paysages qui pousse à jouer. On ne s'ennuie jamais dans Chuck Rock et encore moins en version Sega CD. Il faudra attendre pour jouer sur le CD français, mais l'attente, dans ce cas, aura valu le coup.

OLIVIER





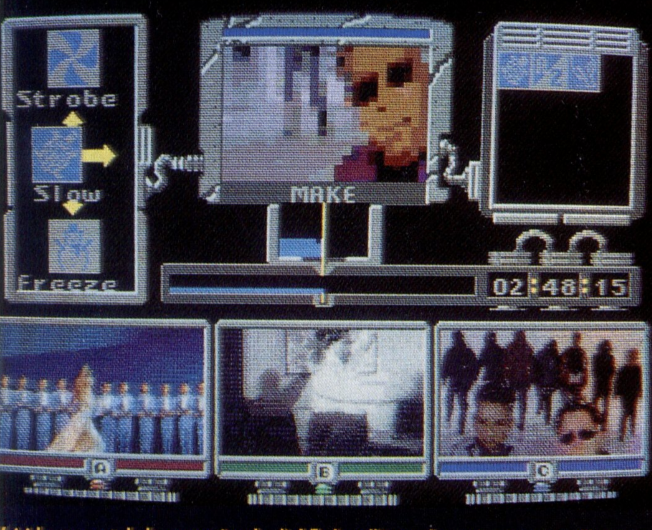
YO! DON'T KROSS ME KRIS!


Voici le brave DJ de toute cette histoire. Celui-ci vous tiendra une conversation plus que correcte (en américain!) et vous donnera votre note finale!

KRIS K

Peut-être connaissez-vous ces deux gamins rappeurs fringués à l'envers? Peut-être chantez-vous Jump à tue-tête? Peut-être avez-vous acheté leur album Totally Krossed Out? (Si c'est le cas, ne le criez pas sur les toits!) Bref, peut-être êtes-vous fan des Kris Kross? Allons, n'ayez pas honte! On a tous nos petits défauts. Tenez, par exemple Mic adore Lafesse (le soi-disant "comique"), Olivier efface malencontreusement 9 disquettes sur 10 et Trazom ne peut pas entendre de l'italien sans devenir fou furieux. Si je vous dis "Jump", "I missed the bus" ou bien "Warm it Up", sans doute bondirez-vous de joie en réalisant, dans la seconde, qu'il s'agit de chansons des Kris Kross. Eh bien, à vous de réaliser les clips de ces chansons! Montez des séries d'images sur les chansons (son CD bien sûr) de ces rappeurs! Faites de votre mieux, il y a un classement des meilleurs à la fin!



Voici le moment de la conception du clip! En bas d'écran, les trois séquences d'images dans lesquelles vous pourrez puiser vos images. Pour obtenir les images de la séquence A, appuyez sur A, pour B sur B et pour C... sur C, bonne réponse. Faites ensuite dérouler la bande d'instructions à gauche de l'écran. Soyez rapide et le résultat sera étonnant.

Top Ten Videos

GREG
Kathryn C.
Ken 'nmn' S.
Kevin W.
Cuyler G.
Josh S.
Lode C.
Mark K.
Tom Z.
Dena M.

Souvent, on vous demandera, pour votre clip, un programme assez flou. Si vous le suivez, l'appréciation sera bonne. Le classement après un premier clip de Greg. Le clip se sauvegarde automatiquement et l'on peut toujours le regarder plus tard!

D'entrée de jeu, je vous l'annonce: ce jeu est une baffe qu'on se prendrait dans la figure, mais genre bien, avec le nez qui gicle de tout son sang, et les quelques eclats d'émails qui traversent la joue en la déchirant de part en part. Vous proposant de fabriquer un clip avec les rappeurs les plus mal habillés de l'histoire. J'avais un à-priori(j'ai toujours un à-priori avec les jeux mega-cd), mais il s'est vite envolé lorsque j'ai compris que ce jeu etait d'une interactivité "nouvelle". cette-fois-ci, on peut concevoir son clip, et avec les moyens mis en place, c'est du délire! pas moins de 4 animations digitalisées présentes simultanément c'est bien vu. Et les diffèrents effets que vous pouvez donner aux images sont aussi dignes des effets SFC. Le problème du jeu, c'est que sa durée de vie est assez limitée, et puis on est pas obliger d'adorer les Kruss Krass, mais c'est le truc qui tue lorsqu'on le montre à ses potes.



GREG

ROSS



Une fois réalisé, il ne vous reste plus qu'à visionner votre clip. Plus de trois minutes d'images souvent très artistiques, même plus qu'on le voudrait. Apprenez que la plupart des photos de cette page sont une création signée Greg, un rappeur né et un artiste en herbe.

Lorsque Sony fait quelque chose, il le fait bien. Je ne rêve pas de Kris Kross, je n'en ai d'ailleurs jamais rêvé, mais Sony l'a tout de même fait. Le résultat des courses est, en fin de compte, satisfaisant. Les capacités du CD sont exploitées comme elles auraient dû l'être depuis longtemps, en relation avec la musique. Seul, Loom avait suivi cette pente. Dans le genre Kris Kross, il existe aussi un programme de création de clips C+C Music Factory. Avis aux fans. Le jeu, qui n'en est pas vraiment un, est amusant, la première heure du moins. A vous de vous faire des délires d'artistes! Dommage qu'il n'y ait que trois musiques, mais bon, on s'en contentera vu qu'il s'agit de Kris Kross. Un bon point en outre, la sauvegarde des clips. Original à 100%, ce programme préfigure la nouvelle vague de jeux qui nous arrivera avant 1995.

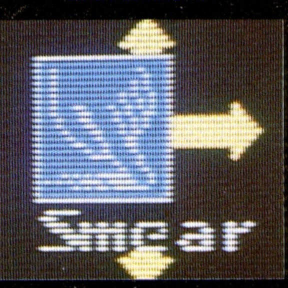


T.S.R.

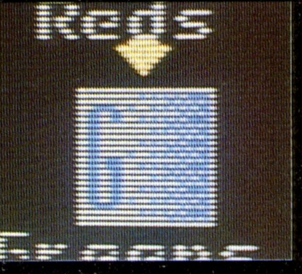
Voici quelques-unes des commandes à votre disposition. Pour les utiliser, déplacer l'icône, à gauche ou à droite, selon l'effet désiré.



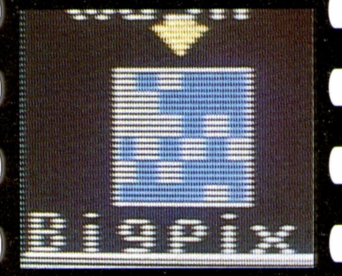
LYRICS: voilà que vous sous-titrez votre clip avec les paroles de la chanson. Une bonne occasion de vous mettre au Karaoke.



SMEAR: cette commande rend l'image indistincte d'une manière très artistique. Un effet très spécial à voir!



RED/GREEN/BLUE: voilà l'écran devenu rouge, vert ou bien bleu! A user, mais n'en abusez pas, tout un clip en rouge c'est assez laid.



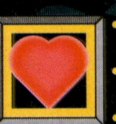
BIGPIX: augmentez la taille des pixels pour des effets surprenants!



MIXER: l'écran se retrouve divisé en plusieurs parties, comme un puzzle. Déroutant! Où est sa tête?

KRIS KROSS

EDITEUR · SONY IMAGESOFT
MACHINE · SEGA CD
GENRE · CONCEPTION DE CLIPS
DIFFICULTE FASTOCHE
NIVEAU DE DIFFICULTE BEN ???
NOMBRE DE CONCEPTEURS · 1
CONTINUES INFINIS



- un genre 100% nouveau.
- génial pour les fans de Kris Kross.
- les capacités CD exploitées d'une façon originale.
- du vrai film pour vos clips!



- on fait le tour du programme assez vite.
- on ne peut pas avoir le même avec Steve Vai ou Joe Satriani?



GRAPHISME

Du film, avec des couleurs toujours aussi bof. Si vous n'aimez pas la tête des Kris Kross, baissez la note de cinq points.



ANIMATION

Une fois encore, du film, rien à redire sur ce qui est parfait.



SON

Les musiques CD des Kris Kross, laissez tomber le Top 50 et venez donc faire des clips ici!



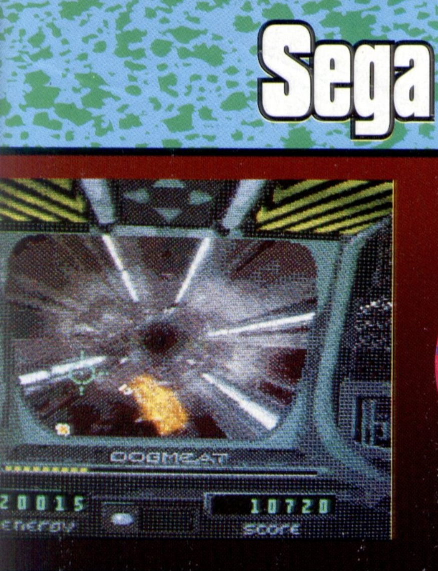
MANIABILITE

Commandes nombreuses et simples. Dommage que l'on ne puisse pas utiliser une souris.





SewerSha



L'introduction de ce soft n'est pas un vague dessin animé, ou bien encore une série de photos reliées entre elles par un vague thème. Il s'agit purement et simplement d'un film, comme vous en voyez au cinéma (les couleurs en moins). Comment parler d'animation là où elle est parfaite?















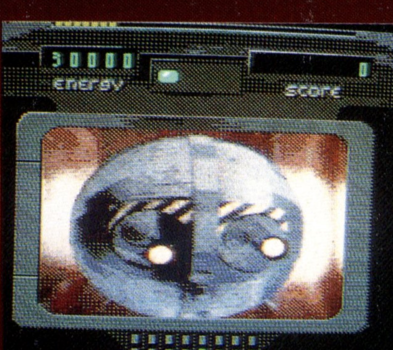


ATTENTION A LA COMPATIBILITE !

Il est important de rappeler qu'il y a des problèmes de compatibilité avec le Mega CD. Si vous possédez déjà un Mega CD japonais, ce n'est pas la peine de vous précipiter sur les jeux américains que nous testons ce mois ci, car il ne fonctionnent qu'avec le Sega CD US et ils ne fonctionneront pas non plus avec le modèle européen qui sortira en Septembre. Pour que cela fonctionne, il faut que la Megadrive, le Mega CD et le CD soient de la même provenance.

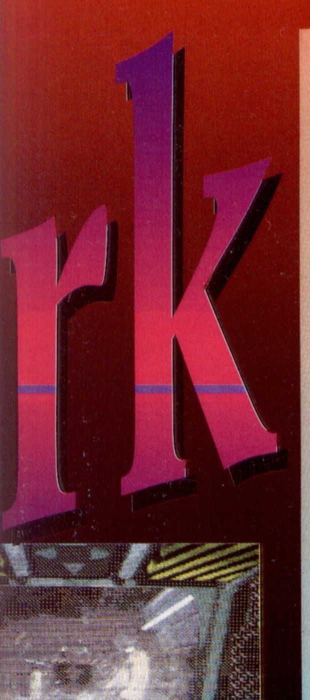
Vous voilà dans le pétrin. Cette fois, il va falloir faire fort pour survivre. Vous devez nettoyer les égoûts d'une mégapole futuriste. Cela ne veut pas dire ramasser des peaux de bananes et des conserves vides. Cela veut dire abattre des rats mutants, des chauves souris, des scorpions et autres créatures dangereuses. Votre copilote, Ghost, pilotera pendant que vous ferez un carton. Attention, car il attendra que vous lui indiquiez la direction à prendre dans les croisements! En cas d'erreur, il vous le fera savoir! Mais beware pals! Car la mort vous attend au bout de certains couloirs! Apprenez à reconnaître le chemin qui vous guidera hors de ce dédale, vers Solar City!

L'une des créatures de ces égoûts en gros plan. Lumière sur des monstres qui hantent les égoûts que vous devez nettoyer. Du travail en perspective.



Voici Cateye qui vous montrera le chemin à prendre dans ce labyrinthe. Grâce à lui, les choses seront plus simples.



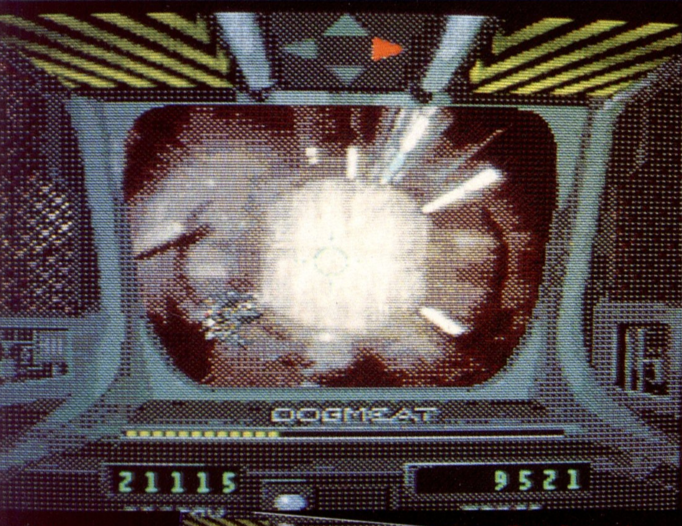


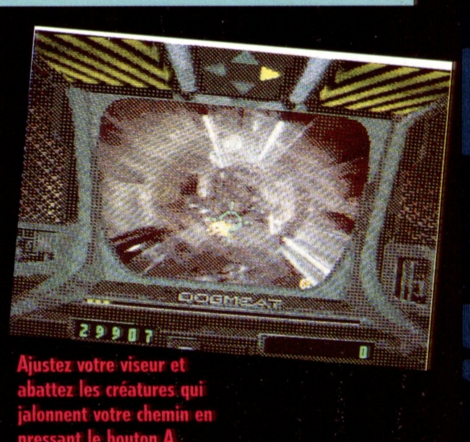


SEWER SHARK VS THUNDER STORM FX

Thunder Storm FX, le jeu qui devait relever le niveau des jeux sur Mega CD... contre l'excellent Sewer Shark de SONY. Le géant Sony réalise tout d'abord un soft beaucoup plus maniable que Thunder Storm FX. L'interactivité est encore faible et pourtant, on se sent beaucoup plus présent en jouant à Sewer Shark qu'en regardant Thunder Storm FX. Dans les deux cas, les couleurs à l'écran ne sont pas du meilleur effet. D'un côté, avec Sewer Shark on manque de couleur, de l'autre, avec TSFX on avait une impression de surcoloriage très désagréable. En ce qui concerne l'ambiance sonore, les deux softs rivalisent d'excellence, mais on ne peut s'empêcher d'avoir une légère préférence pour Sewer Shark qui propose quelques répliques (en anglais) fort à propos tout au long du jeu. Sewer Shark a pour lui l'inconvénient de proposer une moindre variété au niveau des graphismes et, il faut bien reconnaître que FSFX, avec entre autre ce sous-marin émergeant de sous l'océan, était plus spectaculaire. Pourtant, victoire pour Sewer Shark avec lequel on peut véritablement jouer.

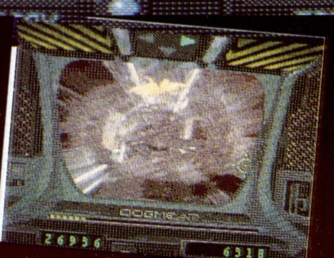






Ajustez votre viseur et abattez les créatures qui jalonnent votre chemin en pressant le bouton A.

Les créatures ne seront guère variées, mais voici (on la distingue avec peine) une chauve-souris qui bougera devant vous sans s'arrêter. Faites un carton!

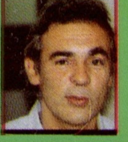


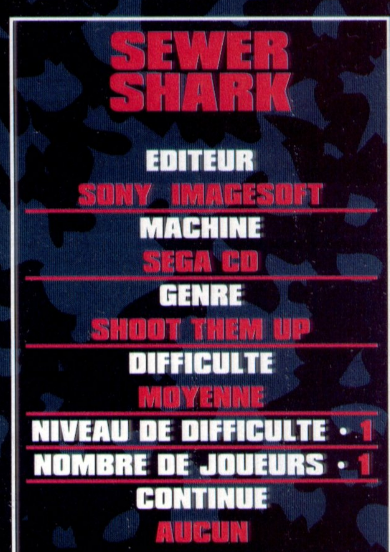
Une indication de direction en haut de l'écran! Allez dans la direction proposée et pressez simultanément le bouton B. Une maniabilité parfaite.

On pouvait craindre le pire, le Mega CD (ou Sega CD pour la version US) ne nous ayant proposé que des navets (sauf Wonder Dog) depuis son lancement. De l'autre côté, dans la balance, il y a le nom de Sony qui, à lui seul, vient faire toute la différence. Le jeu commence par un véritable film, où les acteurs en tenue de combat, vous mettent dans une ambiance de film parfaite. Ensuite, les choses sérieuses commencent. Vous vous engouffrez dans une série de tunnels où rampent et volent des créatures qu'il faut abattre. Simple mais efficace, dans la mesure où les images et l'animation sont extraordinaires. Bien sûr, cela manque de belles couleurs, mais la Megadrive à ses faiblesses. Côté sons, rien à redire et la maniabilité, elle-même, n'est pas mauvaise. On est loin du peu jouable Thunder Storm FX. Sony ne fait qu'entrer sur le marché du Sega CD, mais c'est avec brio. T.S.R.



Ca y est, ça devient bon pour le Mega CD. Sewer Shark n'est pas encore le chef d'oeuvre que l'on attend sur cette machine, mais il ne manque pas d'intérêt et c'est un jeu de la nouvelle génération qui préfigure sans doute les tops de demain. Ce qui est le plus marquant dans Sewer Shark, c'est son ambiance cinématographique et même si l'interactivité est encore trop limitée, l'action ne manque vraiment pas de punch. Dès la première partie, on se prend au jeu et on s'éclate en fonçant dans les égouts en tirant sur tout ce qui bouge. Je m'y croiyais tellement que ça m'a fait un choc quand je me suis scraché contre un mur parce que je n'avais pas tourné au bon endroit. Ca y est, les vrais jeux CD arrivent... et Sony aussi, car j'ai l'impression que l'on va de plus entendre parler de Sony dans l'univers du jeu video. Rêvez un jeu, Sony va vous le faire! AHL







- Un nouveau concept de jeu
- Quelle ambiance !
- Des digits vocales qui soutiennent bien l'action
- Des images d'introduction superbes



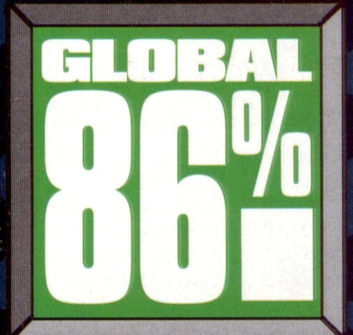
- L'interactivité est limitée
- Une grande faiblesse au niveau des couleurs

GRAPHISME — 15
Malgré les couleurs bien laides, le tracé est soigné, film oblige! Les sprits en mouvements ne sont pas toujours bien distincts.

ANIMATION — 18
Comment faire mieux que du film? Le CD est en accès constant. Seule attente, avant votre mort.

SON — 16
Des voix impeccables et des sons plutôt sympas. A quand de la guitare électrique à la Gate Of Thunder?

MANIABILITE — 16
L'interaction est réduite à son minimum, mais le minimum est parfaitement maniable. RAS



AH, HOOKEY, HOOKEY !

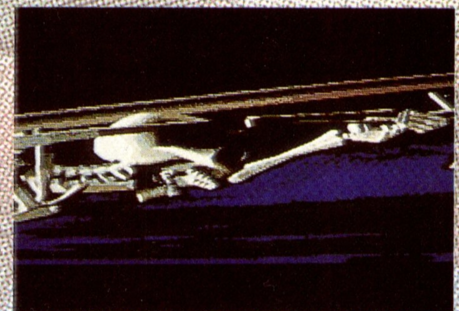


Peter Banning était un cadre et un bon père de famille quand une terrible histoire lui arriva: un soir, alors qu'il rentrait tranquillement chez lui, il découvrit un parchemin sur la porte avec un couteau qui ferait pâlir Rambo de rage, planté dans la porte pour tenir le tout! De plus, en lisant les quelques mots écrits sur le morceau de parchemin, il apprit que ses enfants avaient été enlevés par un dénommé Capitaine Hook (Capitaine Crochet) qui les gardait désormais prisonniers à Pirat Town, en plein Neverland. Malheureusement, Neverland était un mot inconnu pour Banning. Il fallut qu'une petite fée apparaisse pour faire comprendre à notre cadre dynamique bedonnant, qu'il avait été jadis le fringuant Peter Pan. Le plus dur à passer ne fut pas ce rappel d'un passé sportif et plein d'aventure, non! Ce qui fut dur à avaler, fut d'appendre qu'il fallait rempiler et retourner dans Neverland, afin de retrouver la smala. Voici donc Peter Banning redevenu Peter Pan grâce à la petite fée clochette et prêt à affronter 1000 dangers. Des dangers, Peter Pan en trouvera dans les 11 niveaux du jeu proposé sur le Sega CD américain. En vue de profil et en scrolling multidirectionnel, ce jeu d'action vous fait bondir, voler et vous battre contre les hommes de main du Capitaine Crochet, Hook pour les intimes. Vous devrez d'abord combattre Rufio, le chef des Lost Boys pour récuperer votre épée, puis vous devrez aller jusqu'à la ville des Pirates pour la confrontation finale avec Hook et les grandes retrouvailles.

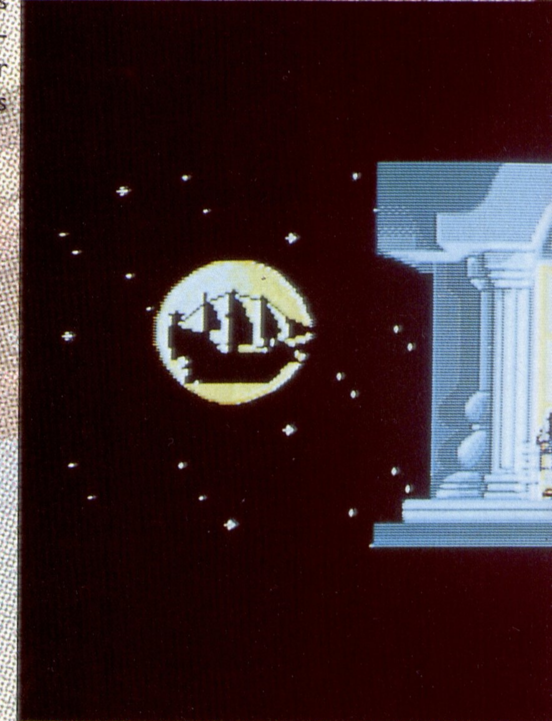


LE SAUT EN COURANT: THE INCREDIBLE JUMP

Vous n'arrivez pas à atteindre la plate–forme avec la plante? Elle est le seul passage possible et vous ne pouvez pas sauter assez haut pour y grimper. Que faire? Il suffit d'aller à gauche et de monter sur le rebord accessible. En prenant son élan, (c'est-à-dire en courant à partir de l'extrémité gauche du rebord), il suffit de réaliser un super saut en courant et vous pourrez atteindre l'autre côté, enfin!



Sympathoche cette image de l'avant du bateau de Hook? Eh bien, sachez qu'il ne s'agit pas d'une image fixe mais d'une animation en temps réel, avec le bateau qui vole dans les airs et passe à l'écran en 3D. Merci le CD!



Pendant la démo d'introduction, on découvre Peter Banning et ses enfants, avant que ceux–ci ne disparaissent, emmenés dans le bateau du Capitaine Hook (que l'on aperçoit en arrière-plan sur fond de Lune.)



HOOK VS WONDER DOG

Même si les deux jeux ne sont pas complètement semblables, ils font tous deux partie du genre plates-formes et sont les deux seuls jeux comparables en ce moment sur ce support (avec ce léger abus de langue qui me fait comparer du Sega CD avec du Méga CD incompatibles entre eux). Les deux jeux sont aussi beaux avec une petite préférence pour Wonder Dog en ce qui concerne le choix des couleurs. Par contre, je préfère de loin Hook pour son intérêt de jeu. Oui mais Wonder Dog est plus long à terminer. Ok alors démerdez-vous les mecs, achetez-vous un Mega-CD et un Sega-CD et comparez...

La carte de Neverland apparaît entre chaque stage et vous indique la route que vous êtes en train de suivre en pointillés rouges.

NIVEAU 1: THE NEVERTREE
Pour prouver que vous êtes vraiment Peter Pan, vous allez lutter amicalement (sans tuer personne en fait) avec les membres des Lost Boys et leur chef Rufio. Vous réapprendrez aussi à voler.

NIVEAU 2: NEVERLAND FOREST
La forêt est infestée d'hommes de mains de Hook. A vous de prouver à votre ennemi de toujours que vous êtes de retour et qu'il va ré-apprendre à vous connaître. Prenez la pomme et vous verrez votre jauge de vie se remplir.

Pour éviter cet essaim d'abeilles, il faut vous approcher très rapidement du petit buisson, sur la plate–forme devant vous, et frapper celui qui s'y cache avant qu'il n'ait le temps de vous vaporiser les insectes dessus.

A certains moments de votre progression, vous trouverez la petite fée qui vous donnera le pouvoir de voler. Il suffira de se placer dans la zone de recharge de vol et vous verrez votre jauge de vol (au milieu en haut) se remplir. Vous pourrez alors voler dans les airs pour atteindre n'importe quelle plate–forme.

HOOK

EDITEUR • SONY IMAGESOFT
MACHINE • SEGA CD MEGADRIVE AMERICAINE
GENRE • PLATES-FORMES
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES INFINIS
NOMBRE DE NIVEAUX • 11
VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



- Un superbe jeu d'action.
- Une ambiance sonore somptueuse, du jamais vu sur Megadrive (le Sega CD y est pour beaucoup!)



- Des déplacements du personnage un peu lents.
- Des niveaux trop faciles à traverser.



18 — GRAPHISME
On a rarement vu aussi beau sur Megadrive et le manque de couleurs a été bien géré pour donner de somptueux décors.

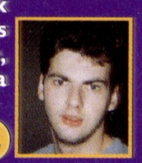
17 — ANIMATION
Aucun problème, tout est formidablement fluide et aucun sprite ne clignote. Il faut dire qu'il n'y a jamais vraiment surcharge en la matière.

20 — SON
La perfection du son laser, il fallait bien ça. On retrouve ainsi la musique originale jouée par un orchestre symphonique, c'est grand!

18 — MANIABILITE
Une excellente prise en main et un maniement du personnage auquel on s'habitue sans crise de nerfs.

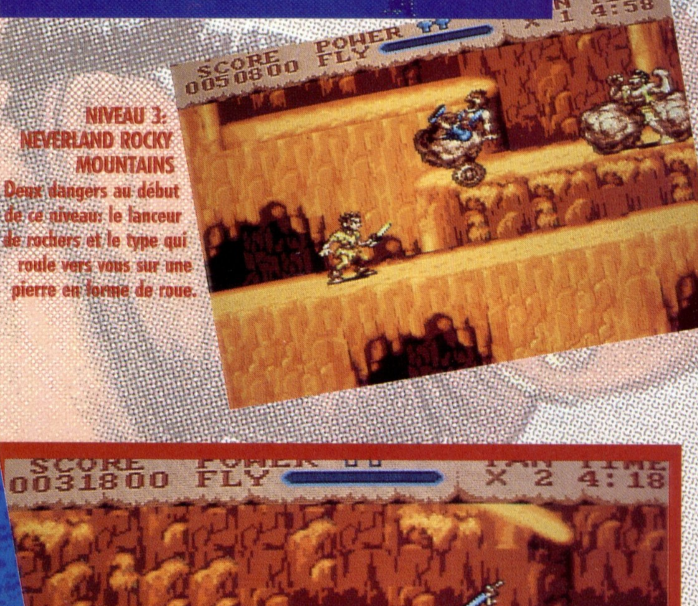


Tout comme Chuck Rock, Hook est absolument merveilleux, musicalement parlant. C'est simple, on a rarement entendu de si belles musiques sur une machine, fut-elle en CD Rom. Cela dit, Hook est également très beau. Quand on connaît les problèmes de couleurs de la Megadrive, on peut se dire que Sony a réalisé là un tour de force. Malheureusement, à part le dernier boss (le Capitaine Crochet) on est assez déçu par la difficulté du jeu. Eh oui, une fois de plus, ce jeu se termine en deux temps trois mouvements, ce qui est agaçant. Alors, si vous n'êtes pas un expert du jeu, si vous n'êtes pas un professionnel du joypad, un chevalier du sprite et des retournements de situtations, vous trouverez Hook à votre goût, mais dans le cas contraire, une journée suffira pour en voir la fin.



J'm DESTROY

Les sirènes viennent vous aider lorsque vous avez du mal à nager en surface. Elles viennent vous porter à bout de bras pour vous permettre de ne pas couler.

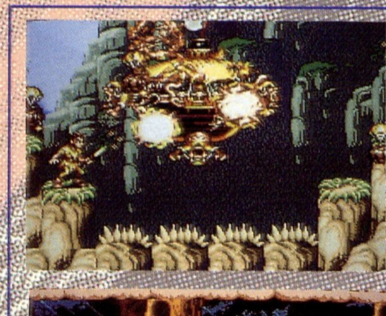


NIVEAU 3: NEVERLAND ROCKY MOUNTAINS
Deux dangers au début de ce niveau: le lanceur de rochers et le type qui roule vers vous sur une pierre en forme de roue.

NIVEAU 4: NEVERLAND WATERFALL AND LAGOON
Vous voilà arrivé au pays des Tigres Magiques. Ces derniers sont assis tranquillement sur de nombreux pitons et vous attendent. Ils crachent des roues de feu qui peuvent vous transformer momentanément en statue de pierre.



L'EPEE D'OR
Vous trouverez cette épée dans le quatrième niveau. Celle-ci vous permettra d'envoyer des projectiles sur vos ennemis.





DES BOSS DE FIN
Chaque niveau possède son boss final qui vous posera quelques problèmes, sans plus. Quand on pige le truc, on n'a pas vraiment de problème pour passer sans encombre.

Enfin, un bon jeu sur CD pour la Megadrive (en l'occurrence, la Genesis), on n'y croyait plus! Bien sûr, le manque de couleurs par rapport à la version Super Famicom (le jeu est l'exacte conversion de celle-ci) se fait quelque peu sentir, mais les dégradés et les graphismes ont été superbement pensés pour la Megadrive. Par contre, la jouabilité est à l'image de celle de la Super Famicom: on s'éclate et on avance toujours plus loin dans ce fabuleux jeu qui mêle les plates-formes avec les combats. Un peu plus difficile, Hook sur Sega CD passionnera les rares privilégiés possédant cette machine pour l'instant. Attendons quelques mois pour l'arrivée de Hook en France.



OLIVIER



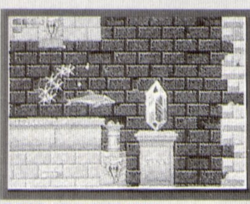
LES NOUVEAUTES D'ABORD
Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons et des promotions exclusives.
LES NOUVEAUTES D'ABORD
THOMAS JORDAN
101204
MICROMANIA
IMPORTANT : Si vous n'avez pas encore votre Mégacarte, passez chez Micromania, elle vous sera offerte avec votre premier achat.
* Sauf sur les Consoles - * Remise différée.
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.
Ouvert 7 jours/7
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V. Tél. 42 56 04 13
MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78
MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Mitoirs .RER La Défense . Tél. 47 73 53 23
MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
TINY TOON
Super Nintendo
499F 445F
STREET OF RAGE 2
Mégadrive
395F 345F
SUPER MARIOLAND 2
Gameboy
275F 225F
GAGNEZ UNE GAMEBOY PAR SEMAINE SUR 3615 MICROMANIA en participant au nouveau jeu VIRUS
MICROMANIA
Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.
Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00
BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
MG 11
Titres
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 29 F
Précisez Disk Cartouche
Total à payer = F
Nom
Adresse
Tél.
Code postal
Ville
LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO
SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA
PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :
Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26 F) pour frais de remboursement
N° de membre (facultatif)
Entourez votre ordinateur de jeux: PC Comp. Atari ST Amiga Game Boy Megadrive Gamegear Séga Super Nintendo

MEGADRIVE

LE TOP 5 MICROMANIA



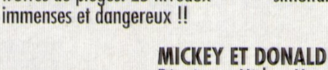
STREET OF RAGE 2
hacun des 4 combattants possède es propres caractéristiques: uissance, technique, vitesse, saut, nergie. Vous pourrez jouer à 2 lors e la progression contre vos erribles ennemis, ou même ombattre l'un contre l'autre !



ECCO LE DAUPHIN
Une tempête mystérieuse a éparpillé votre famille. Pour les retrouver vous devez parcourir de vastes royaumes aquatiques truffés de pièges. 25 niveaux immenses et dangereux !!



ROAD RASH 2
Le must de la course moto : Jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran divisé en deux permet de suivre la course simultanément !

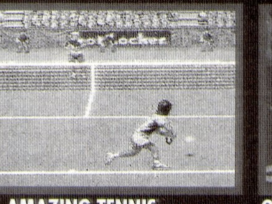


SONIC 2
onic le Hérisson nous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé. 2 écrans superposés vous permettront de jouer à 2 simultanément dans le Hit des Hits Sega.

MICKEY ET DONALD
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !



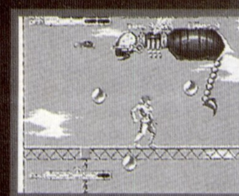
LES NOUVEAUTES D'ABORD !



AMAZING TENNIS
3 types de surface: terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle. De très beaux graphismes et une animation des joueurs infernale.

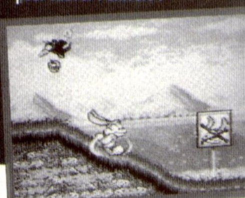


OUT OF THIS WORLD
L'adaptation du Hit que fut Another World de l'éditeur Delphine Software sur votre Megadrive. Une aventure démente ou vous êtes projeté dans un monde ou le danger surgira à chaque instant.



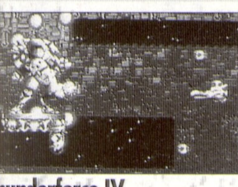
STRIDER 2
5 niveaux de folie avec un hit de l'arcade ! Strider est plus fort que jamais, mais cela sera t-il suffisant pour sauver l'univers !

TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.



POUR CONNAITRE LA DISPONIBILITE ET LE PRIX D'UN JEU DANS UN MAGASIN MICROMANIA TAPEZ 3615 MICROMANI ou TELEPHONEZ A VOTRE MAGASIN MICROMANIA.

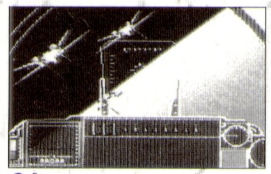
LES JEUX D'ARCADE



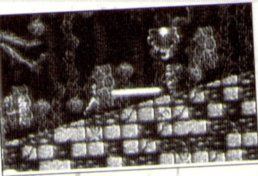
hunderforce IV
a perfection des shoot'em up sur megadrive. es scrollings superposés, des sprites qui ougent dans tous les sens, et les monstres de n de niveau qui vous feront pâlir de peur !



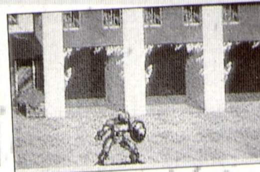
T2 Arcade Game
Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse à tir rapide, fusils, roquettes et lance grenades M79.



G Loc
Retrouvez les sensations de l'arcade grâce aux décors en 3D: Depuis votre intercepteur, participez à des combats aériens acharnés.



Atomic Runner
Vous combattrez des extra-terrestres depuis les ruines Maya jusqu'aux entrailles de la Terre sur 7 niveaux fabuleux.



Captain America
Vous incarnez 4 des héros des bandes dessinées : Captain América, Iron Man, Hawkeye et Vision! pour sauver la planète des pattes de Red Skull



Batman Revenge of Joker
Une action d'enfer. Pour combatte vous aurez toutes les armes classiques de Batma les bat-boomerang, les bat-ficelles...

LES JEUX DE COMBAT



atal Fury
2 joueurs en duel "amical", ou contre rdinateur, vous allez pouvoir choisir parmi ombattants de l'impossible disposant de ps d'un autre monde!



Ninja Gaiden
Vous incarnez Ryu, un ninja et devez trouver puis détruire l'organisation mystérieuse qui recherche le sabre de Dragon Puissant.



Shinobi 3
Une nouvelle dimension du fameux Shinobi ! Vous devrez franchir 8 niveaux infestés d'ennemis et vous disposez de nouvelles armes!

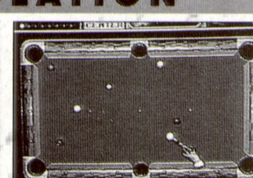
LES JEUX DE SIMULATION



Lotus Turbo Challenge
8 étapes infernales par tous les temps: pluie, neige, brouillard, et puis surtout la possibilité de jouer à 2, l'un contre l'autre !

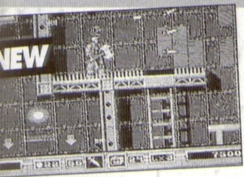


F15 Strike Eagle
Enfin une simulation de vol digne de ce nom sur megadrive. Le fameux et mythique F15 de l'éditeur Microprose à découvrir de toute urgence !

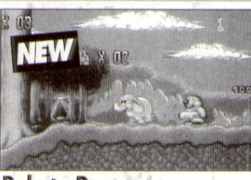


Side Pocket
Une partie de billard pour vous détendre. Mesurez vous aux meilleurs joueurs dans 5 des plus grandes villes Américaines.

LES JEUX DE PLATEFORME



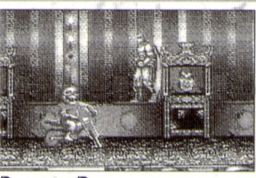
X Mutant
ne action comme seuls les mutants peuvent n offrir! Vous incarnez un ex mutant, et evez libérer des ex mutants prisonniers de utants.



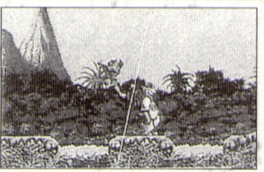
Rolo to Rescue
Vous êtes un éléphant et rejoignez votre maison; sur votre chemin vous devrez libérer des amis(lapin, écureuil, castor et taupe) qui vous aideront à passer certains obstacles



Indy J. Last Crusade
Indy est de retour et une fois encore l'action est rapide et délirante! 6 niveaux à la recherche du Sacré Graal.



Batman Returns
Un nouvel épisode de la vie renversante de Batman ! Il va devoir affronter le toujours coriace Pingouin. Des combats fous et variés sont au menu !



Talespin
Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!

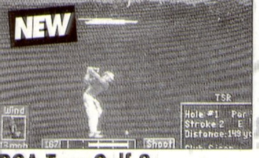


Tazmania
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans! Des graphismes et une animation d toute première qualité. Eclatez vous sur 6 niveaux fous !

LES JEUX DE SPORT



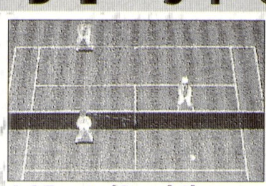
lohamed Ali Boxing
us pourrez jouer seul ou à 2 joueurs . tte simulation de boxe en 3 dimensions us offre tous les coups de la boxe anglaise



PGA Tour Golf 2
7 parcours de golf à découvrir de toute urgence ! Une fluidité et une animation 10 meilleure que le premier PGA.



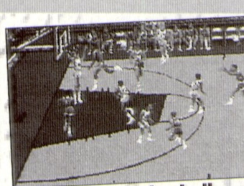
All Star Challenge
Vous allez pouvoir incarner 27 des plus grandes stars du basket américain . Apprendre leurs meilleurs coups dans des matches 1 contre 1.



J.C.Tennis/Grand Slam
En simple ou en double, les adversaires seront redoutable et cela aussi bien sur terre battue que sur gazon ou surface synthétique.



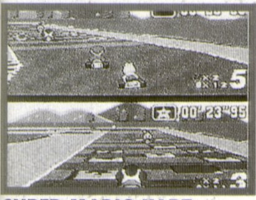
European Club Soccer
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu: Arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat!



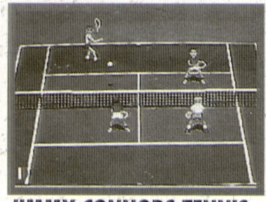
Team USA Basketball
Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiez la Dream Team !!

SUPER NINTENDO

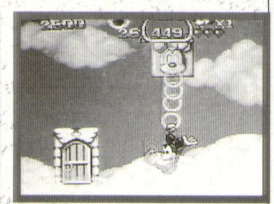
LE TOP 5 MICROMANIA



SUPER MARIO KART
Un petit tour de kart ! Mario et tous ses amis vous entraînent dans une course folle: pas moins de 20 circuits pour tester vos talents de pilote!



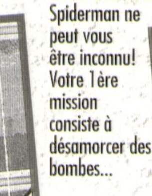
JIMMY CONNORS TENNIS
Vous pourrez jouer en match simple, en tournoi, ou tout simplement vous entraîner sur plusieurs type de surface !



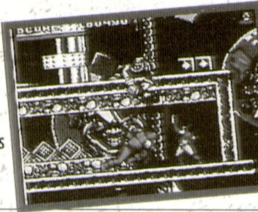
MAGICAL QUEST
Pluto le fidèle compagnon de Mickey a disparu! Magical quest vous réserve bien des surprises, mondes cachés, passages secrets, magie..



DEATH VALLEY RALLY
Beep -Beep doit à tout prix éviter les pièges du Coyotte! Un coyotte plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire!



SPIDERMAN VS X MEN
Spiderman ne peut vous être inconnu! Votre 1ère mission consiste à désamorcer des bombes...



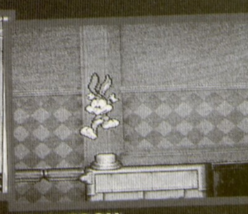
LES NOUVEAUTES D'ABORD !



SUPER STAR WARS
14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire...



SONIC BLASTMAN
Vous devez libérer les rues des sales parasites! Vos adversaires ont une taille démesurée et il vous faudra un gros coeur pour être le plus fort !



TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

LES ACCESSOIRES SUPER NINTENDO

L'ADAPTATEUR AD 29 pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo Française **99F**

LA " CITY" 399F
Retrouverez toutes les sensations de L'arcade. Compatible avec la Super Nintendo Française et la Megadrive, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions...

PRO PAD SV 334 Super Nintendo 179F
Manette transparente possédant toutes les options d'un bon control pad pour votre Super Nintendo

GAME COMMANDER 195F
Control pad pour super nintendo (options ralenti, tir normal, tir rapide (24 tirs par seconde) et tir automatique.

ACTION REPLAY PRO SUPER NINTENDO 499F
Plus de vie, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des Jeux. Fait fonctionner les cartouches import.

LES JEUX DE COMBAT



Best of Best Karaté
Après vous êtes entraîné avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.



Streetfighter 2
Vous pourrez choisir un combattant possédant ses propres techniques et coups bien particuliers. Un HIT !



Fatal Fury
A 2 joueurs en duel "amical", ou contre l'ordinateur, vous allez pouvoir choisir parmi 4 combattants de l'impossible disposant de coups d'un autre monde!

LES JEUX D'ARCADE



Turtles Ninja 4
La Statue de la Liberté a disparu! L'adaptation de ce jeu d'arcade est simplement fabuleuse. Vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja: Kowabunga !!!



Wing Commander
Une action cinématique intense dans laquelle vous dirigez l'escadron Tiger Claw contre les forces de l'Empire Kilrathi.

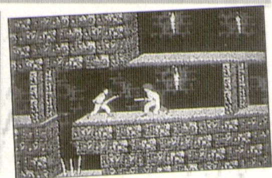


Desert Strike
Pilotez votre Apache AH-64 lors d'une attaque furtive contre un dictateur impitoyable. 27 missions mettront vos nerfs à rude épreuve.

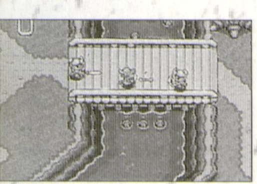
LES JEUX D'AVENTURE



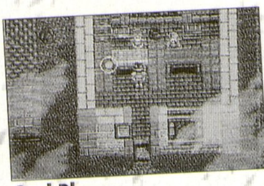
Out of This World
Une aventure démente qui vous projete dans un monde dépassant l'entendement, où le danger surgira à chaque instant..



Prince of Persia
Votre bien aimée a été enlevée; à vous de la retrouver: dans de superbes décors explorez,évitez les pièges,trouvez les bons passages.

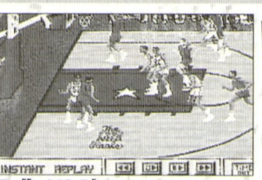


Legend of Zelda
Aidez Hyrule à sauver Zelda des griffes de Ganon. A travers de vastes tableaux vous devrez explorer châteaux forêts et rivières pour parvenir à votre but.

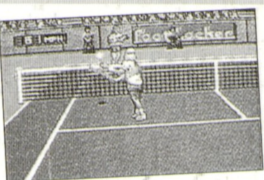


Soul Blazer
Pourrez vous vaincre Deathtoll ? Pour y parvenir , pas moins de 6 niveaux pour ce jeu de rôle action.

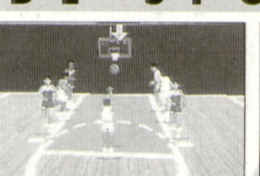
LES JEUX DE SPORT



Bulls VS Blazers
Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.



Amazing Tennis
Cette simulation de tennis vous permet de jouer sur 3 types de surface: terre battue, gazon et quick.!



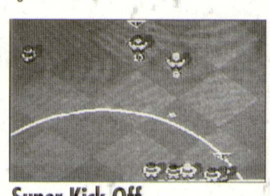
NCAA Basketball
Choisissez parmi les meilleures équipes du NCAA Basketball et participez à la saison complète. Michaël Jordan n'a qu'à bien se tenir !



NHLPA Hockey 93
500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms des gardiens de but plus forts et plus rapides 2 équipes supplémentaires...!!



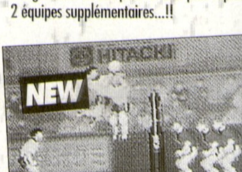
NBA Basketball (Tecmo)
Les 27 équipes de la NBA réunies dans ce jeu à 5 contre 5. La nouvelle simulation de basket ball sur Super Nintendo.



Super Kick Off
Vous pouvez appliquer différentes tactiques, et jouer tous les coups du football!! Le nec plus ultra en matière de football!!



Nigel Mansell's
De la vraie F1: vous choisissez les configurations de votre voiture et participez à 16 Grands Prix officiels avec les meilleurs adversaires du moment !



Hyper Volleyball
Jouez l'un contre l'autre à ce sport fascinant 5 différentes sortes de service, et 10 attaques différentes !

Retrouvez tous vos jeux préférés en vente par correspondance ou en magasin chez le N° 1 du jeu vidéo ! Pour en connaître la disponibilité et les derniers prix téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA.

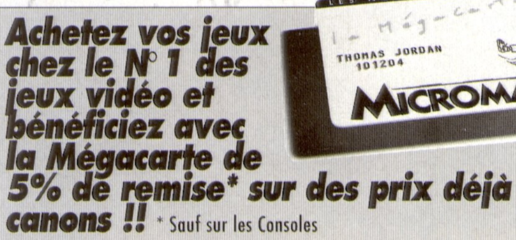
VENTE PAR CORRESPONDANCE	TEL (16) 92 94 36 00	MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91
MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT ! Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.

S U P E R   N I N T E N D O

La "DYNA" ~~149 F~~ 129 F

*Pulvérisez tous vos scores avec cette manette **hyper ergonomique** pour la Super Nintendo.*
***En plus** de toutes les caractéristiques du Control Pad d'origine, elle possède des **switchs** de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.*



Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles





PROMOTIONS SUPER NINTENDO

(Offre valable dans la limite des stocks disponibles)

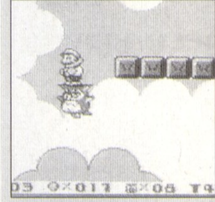
Final Fantasy	~~499F~~	395F
Robocop 3	~~499F~~	349F
G.F. KO Boxing	~~499F~~	349F
Dinocity	~~499F~~	349F
Strike Gunner	~~499F~~	349F
Race Drivin	~~499F~~	399F
Spanky's Quest	~~499F~~	349F
Faceball 2000	~~499F~~	299F
Kablooey	~~499F~~	199F
Pitfighter	~~499F~~	349F
James Pond Jr	~~449F~~	349F
Imperium	~~499F~~	399F

MICROMANIA

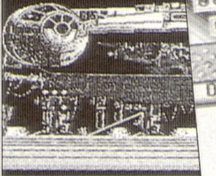
G A M E B O Y

GAGNEZ UNE GAMEBOY PAR SEMAINE SUR 3615 MICROMANIA en participant au nouveau jeu VIRUS

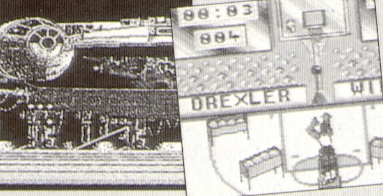
L E   T O P   5   M I C R O M A N I A



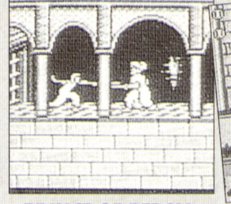
SUPER MARIOLAND 2
18 niveaux de folie.
Le terrible Mario est de nouveau passé à l'attaque. Mario devra réunir les 6 Médaillons d'Or, chacun dissimulés dans 6 mondes délirants !



STARWARS
Pilotes ton Aile volante au coeur de l'action, aux confins de l'Etoile de la Mort, où sont basées des centaines de milliers d'hommes en armes et leur chef, Lord Darth Vader.



NBA N2
Les Meilleurs joueurs de la NBA sont sous votre direction dans 6 épreuves encore plus excitantes. A votre disposition 27 des meilleurs joueurs de la NBA pour jouer en 1 contre 1

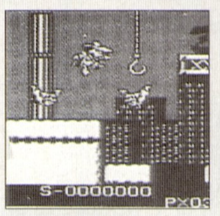


PRINCE OF PERSIA
Une animation géniale, des labyrinthes à en perdre la tête, des combats fulgurants avec des adversaires hors pair !

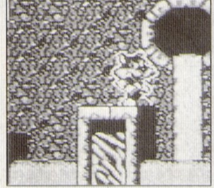


LOONEY TUNES
Vos héros préférés des dessins animés: Bugs Bunny, Daffy Duck, Porky Pig.. dans 7 histoires!

LES NOUVEAUTES D'ABORD !



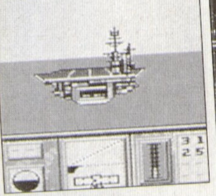
DARWING DUCK
Vous êtes un canard détective qui doit faire échouer les sinistres plans de gens tout aussi sinistres !



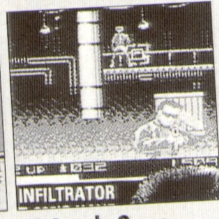
TITUS THE FOX
Un super jeu de plateforme pour 2 joueurs ! Vous partez à la conquête du monde sur 17 niveaux bourrés de salles secrètes!

TALESPIN
Un superbe jeu adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo!

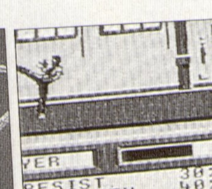
LES JEUX D'ARCADE



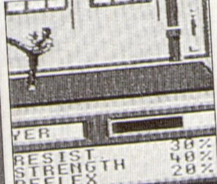
Turn and Burn
Une superbe simulation de vol sur gameboy. A bord d'un F14, vous allez affronter des MIG 27, MIG29, A6 INTRUDER.. Des combats aériens terribles et d'une réelle intensité.



T2 Arcade Game
Vous êtes un terminator T800 et vous disposez d'un redoutable arsenal: mitrailleuse, fusils...

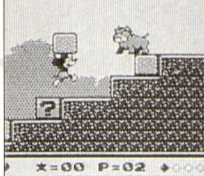


Empire Strikes Back
La Suite passionnante du N° 1 Starwars. Poursuivez l'aventure avec Princesse Leia et Han Solo.

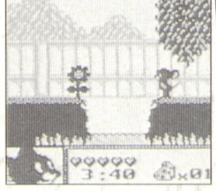


Best of Best Karaté
Après vous êtes entrainé avec un sparring partner, et sur un sac de sable, allez conquérir la ceinture de champion du monde de Kick Boxing.

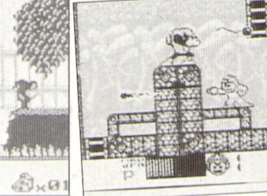
LES JEUX DE PLATEFORME



Mickey Danger. Chase
Aides nos amis Mickey, Minnie et Goofy à retrouver le cadeau que Mickey voulait offrir à Minnie.

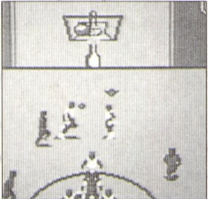


Tom and Jerry
Jerry doit avoir la visite de son cousin Tuffy: Mais il n'est toujours pas là ! Partez à la recherche de Tuffy en évitant les griffes de Tom.

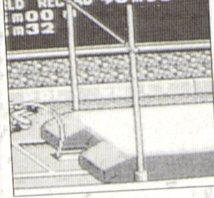


Megaman 3
Une nouvelle aventure passionnante pour Megaman qui devra réduire en poussière les robots activés par Dr Willy!

LES SIMULATIONS DE SPORT



Tip Off
Une simulation de basket vous offrant tous les coups du basket. 5 options de jeux possibles (tir au but, tournoi...)



Track and Field
Les jeux Olympiques comme si vous y étiez. Qualifiez vous pour les 11 épreuves !



Ferrari GP Challenge
Devenez un champion du monde de F1 grâce à ce jeu. 25 concurrents, 16 Grands Prix.

LES ACCESSOIRES GAMEBOY



NEW HANDY BOY Combiné Lumière + loupe + stéréo + batterie autonome	349F
LIGHT MASTER Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.	99F
ADAPTATEUR secteur Spécial Gameboy	99F
ACTION REPLAY PRO GAMEBOY Modifiez les caractéristiques des jeux. Multipliez vos vies, énergies, gameplay.	349F
ACCUMULATEUR GAMEBOY Batterie autonome: 10 heures d'autonomie accrochées à votre Gameboy.	249F
ETUI GAMEBOY	89F
LOUPE + GAMELIGHT	129F
ADAPTATEUR AUTO	99F

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.
Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Bandaï Nintendo



VOYAGE AU COEUR DE LA MÉMOIRE !

Vous ouvrez les yeux... quel mal de crâne! Autour de vous, s'étend une jungle hostile. Qu'est-ce que vous pouvez bien faire ici? Qu'est-ce qui se passe? Dans votre poche, un automatique possédant une bonne puissance de feu... une chance, car dans le coin, il faut être prudent. Et vous tenez à votre peau, vous... incroyable, vous ne savez même plus votre nom? Tout autour de vous vous est étranger et vous êtes subitement devenu étranger à vous-même? Du délire! Mais il y a autre chose dans vos poches. Un Holocube. Celui-ci projette une image qui devrait vous délivrer un message. A peine le temps de le mettre en marche et qui voyez-vous? Vous-même, porteur d'un message bien énigmatique!

RENDEZ-MOI MON INDENTITÉ!

Vous n'en saurez pas plus pour le moment! A vous d'enquêter de niveau en niveau, dans des endroits de plus en plus inquiétants! Ne vous séparez jamais de votre arme, elle vous sera précieuse! Avec vous, un bouclier qui vous protègera de la plupart des coups reçus! Faites gaffe, les chutes sont souvent mortelles et certains pièges vous désintègrent sans autre forme de procès! Le temps presse, il y a comme une histoire de complot interplanétaire la dessous, je vous laisse découvrir le fin mot de l'histoire, Conrad.

FLASH

PHOTO 1
Debout, l'arme au poing, en marchant lentement de profil. Parfait pour passer d'un écran à l'autre.

PHOTO 2
Accroupi, l'arme au poing, roulez sur le sol pour ensuite tirer instantanément!

PHOTO 3
Courez pour prendre votre élan. Des sauts prodigieux vous seront demandés!

PHOTO 4
Agrippez-vous et hissez-vous à la force des bras (bouton A et haut pour la config de base).











Avouez qu'ils sont beaux les décors de ce jeu, on peut féliciter les programmeurs de Delphine ! Cela dit, vous n'êtes pas là pour vous ballader en admirant le paysage ! Creusez vous plutôt les méninges si vous voulez avoir une chance de retrouver votre identité.

FLASHBACK



POURQUOI EN VEUT-ON À VOTRE PEAU?

Il y a un an, j' avais découvert les premières images de ce jeu et je m'étais dit que c'était un hit potentiel. Maintenant que Flashback est terminé, je n'ai pas changé d'avis, bien au contraire, car les programmeurs de Delphine ont fait du très beau boulot. L'animation est un modèle du genre et les graphismes superbes... la classe ! Une réalisation top niveau, une ambiance très particulière et un excellent dosage entre action et réflexion: que demander de plus ? Peut être une meilleure jouabilité (notamment au niveau des sauts qui sont problématiques lors des premières parties), mais c'est généralement le cas pour ce type de jeu (Prince of Persia, par exemple) et on s'y fait à la longue. Flashback est un jeu pas comme les autres qui apporte une bouffée d'air titres de la Megadrive et il devrait faire un carton sur cette console. Pour une fois qu'un hit sur console a été réalisé en France, on ne peut que pousser un Cocoricooooo enthousiaste ! AHL

Attention, Flash Back n'est pas un jeu d'action! C'est une simulation d'action! Le réalisme de l'animation, la logique des pièges et des attitudes du sprite face aux diverses situations, donnent un effet d'ensemble d'un réalisme peu commun. Flash Back est un savant mélange de Prince of Persia (pour la maniabilité principalement) et d'Another World (Out of This World pour parler Nintendo). L'action est soutenue, les moments d'action sont intenses et les instants où l'on doit réfléchir sont nombreux sans être "galères". Les musiques sont, en outre, très bonnes et lorsque l'on sait que le jeu devait sortir, à l'origine, sur Mega CD, on imagine ce que cela aurait pu donner! Un mot sur le scénario d'une richesse peu commune, et qui a su emprunter l'inspiration à d'excellents endroits. Coup de chapeau pour l'équipe des programmeurs qui réalise avec talent le meilleur soft Megadrive du début de l'année.

T.S.R

Avec Flashback, vous trouverez dans la boîte du jeu, une petite BD qui vous mettra sur le champ dans l'ambiance

FLASHBACK

EDITEUR	DELPHINE SOFTWARE / US GOLD
MACHINE	MEGADRIVE FRANÇAISE
GENRE	ACTION
TAILLE CARTOUCHE	8 MB
DIFFICULTE	DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE NIVEAUX	7
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	INFINIS



- animation d'enfer!
- des niveaux variés et complexes.
- un scénario de film très bien vu.



- je cherche... je cherche...

GRAPHISMES — 17

Les décors changent selon les niveaux et à l'intérieur même des niveaux! L'ambiance graphique est au rendez-vous!

ANIMATION — 19

Des mouvements d'une fluidité démentielle. Même le Prince Of Persia SFC est largué!

MANIABILITÉ — 16

Il est parfois délicat de réaliser certains sauts, c'est là le côté Prince Of Persia. Pourtant, Flash Back s'en sort bien mieux que ce dernier.

SON/BRUITAGE — 17

Les musiques sont excellentes; quant aux bruitages, hormis les cris et les coups de feu, il ne s'agit pas là de chefs-d'oeuvre.

GLOBAL 97%

FLASHBACK



FINAL FIGHT
Pour Mega CD

DEMENT

525 F

Découvrez enfi
chez vous, TOUS les avantage
d'une console japonaise ou américaine**
Profitez vous aussi de l'overscan (Image plein écran
et de la véritable rapidité des jeux 16 bit. Une console japonaise
ou américaine, c'est 20% d'image en plus, une animation 20% plus rapide
BREF 20% DE PLAISIR EN PLUS...
Vous possédez une Megadrive française, jouez donc avec le MEGA CD
*Ne fonctionne que sur les récentes télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU ou AV.
CONSULTEZ-NOUS !

2490 F — MEGA CD
Livré sans jeu
et avec une alimentation.
COMPATIBLE AVEC LA MEGADRIVE FRANCAISE

2990 F — SEGA CD
Livré avec 6 jeux + 2 disques
udios + 1 alimentation. Nécessite
a modification de votre console
aponaise en version américaine.

1295 F — MEGADRIVE JAP.
Livrée avec QUACKSHOT
GRAND SLAM + 1 Manette,
Péritel et une Alimentation

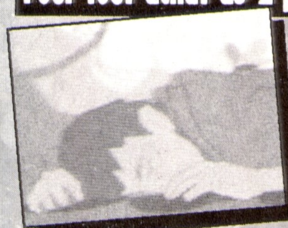
895 F — MEGADRIVE FRA.
Livrée sans jeu,
avec 1 manette,
1 péritel et une alimentation.

895 F — MEGADRIVE JAP.
Livrée sans jeu,
avec 1 manette,
1 péritel et une alimentation.

995 F — MEGADRIVE JAP.
Livrée avec QUACKSHOT
(Donald) + 1 Manette,
Péritel et une Alimentation

MEGADRIVE / MEGA CD

Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR MEGADRIVE d'une valeur de 99



LES INCONTOURNABLES

Sonic 2	449 f
Streets Of Rage 2	449 f
Ariel La Petite Sirène	449 f
World Of Illusion	449 f
Thunder Force 4	449 f
Tales Spin	449 f
Cring (Bio Hazard)	429 f
Crue Ball	449 f
Ecco Dolphin	449 f
Chiki Chiki Boy	429 f
Alien 3	449 f
Cadash	299 f
Chuck Rock	449 f
Predator 2	299 f

Terminator	449 f

LES CLASSIQUES

Aquatic Games	449 f
Atomic Runner	449 f
Beast Warriors	429 f
Dahna	449 f
Double Dragon 2	449 f
F1 Hero MD	299 f
Galaxy Force 2	449 f
Golden Axe 2	449 f
King Salmon	449 f
Mickey Mouse	449 f
Quack Shot	449 f
Rent A Hero	449 f
Runark	299 f
SD Valis	299 f
Slime World	299 f
Splatterhouse 2	299 f
Steel Empire	399 f
Super Smach TV	449 f
The Simpsons Bart VS The Space Mutant	299 f
Thunder Fox	429 f
Thunder Pro Wrestling	299 f
Wani Wani World	399 f
Where In Time Is Carmen san Diego	399 f

JEU MEGA CD

Anet Again	499 f
Final Fight	499 f
Joe Montana Football	499 f
Galaxy Express 999	499 f
Ernest eavans	399 f
Wonder Dog	499 f
Ninja Warriors	499 f
Thunder Storm FX	499 f
After Burner III	499 f
Aleste	499 f
Road Braster FX	499 f
Tonosama No Yabo	499 f

JEUX SEGA CD

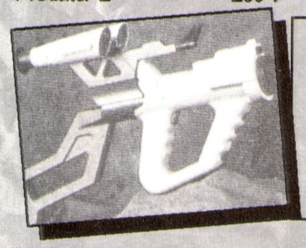
Important, nous consultez, Spiderman, Willie Beamish, Chuck Rock, Hook, etc, etc.

A PARRAITRE CE MOIS-CI

Super Shinobi 2	449 f
Elephant Rescuers	449 f
Doraemon	399 f
SPLATTERHOUSE 3	*449 f*
Toxic Crusaders	499 f
Golden Axe 3	449 f
Gods	449 f
Amazing Tennis	499 f
Foremans KO Boxing	449 f

American Gladiators	449 f
Humans	449 f
Road Riot 4 Th	449 f
Sorcerers Kigdom	549 f
Sylvester & Tweety	449 f
Micro Machines	449 f
Ultimate Stuntman	449 f
Chester Cheetah	399 f
Doracsos	449 f
Amazing Saga	449 f
G-Loc	449 f

ET BIEN D'AUTRES TITRES, N'HESITEZ PAS A NOUS TELEPHONER...



ACCESSOIRES

Alimentation	199 f
Câble Péritel	199 f
Joypad d'origine	129 f
Mega Pad	129 f
Dyna One	N.C.
Arcade Power Stick	449 f
Pro 1	N.C.
Pro 2	149 f
Fantastick	299 f
Manette Infrarouge	N.C.
Menacer	599 f
Cartouche "Terminator 2" pour Menacer	449 f
Power Base Converter	399 f

ADAPTATEUR MEGADRIVE

Seul	99 f
Pour l'achat d'un jeu	49 f
Pour l'achat de 2 jeux	0 f



995F Avec Columns — GAME GEAR
1290F Avec Sonic et L'alimentation

GAME GEAR

NOUVEAUTES A SORTIR

RC Grand Prix	295 f
Strider 2	295 f
Super Off Road	295 f
Home Alone	295 f
Ariel La Petite Sirene	295 f
Chakan	295 f
Defenders Of Oasis	295 f
Land Of Illusion	295 f
Lemmings	295 f
Holyfield Boxing	295 f

LES CLASSIQUES

Tazmania	295 f
Shinobi 2	295 f
Sonic 2	295 f
Streets Of Rage	295 f
Super Monaco GP 2	295 f
Donald Duck	295 f
Mickey Mouse	295 f
Ninja Gaiden	295 f

ACCESSOIRES

Accumulateur + Alimentation	349 f
LOUPE	*99 F*

LOCATION DE JEUX NEO GEO A PARTIR DE 30 F.

NEO GEO

Joystick Neo Geo	420 f
Memory Card	199 f
2020 super Baseball	690 f
Alpha Mission 2	690 f
Andros Lunos	1290f
Baseball Star Pro.	790 f
Baseball Star Pro. 2	1290f
Blue's Journey	690 f
Burning Fight	690 f
Crossed swords	790 f
Cyber Lip	690 f
Eight Man	990 f
Football Frenzy	990 f
Ghost Pilot	790 f
Joy Joy Kid	690 f
King Of monsters	790 f
King Of Monsters 2	1490f
League Bowling	690 f
Mutation Nation	1290f
Nam 75	690 f
Ninja Combat	790 f
Riding Hero	790 f
Robo Army	990 f
Sengoku	790 f
Super Spy	790 f
Trash Rally	990 f
Top Players Golf	790 f
Art Of Fighting	1490f
View Point	1490f
Super SideKick	1490f
Fatal Fury 2	N.C.

NEWS, TELEPHONEZ...

1990F Sans jeu — NEO GEO
2490F Avec un jeu

BRANCHEZ UNE CONSOLE SUR VOTRE MONITEUR AMSTRAD

Vous possédez un moniteur Amstrad, connectez-y une console ou un micro-ordinateur de votre choix ave l'adaptateur "A-128" ou "A-128 +" pour la série d'Amstrad Plus. Ils acceptent aussi bien les console japonaises que les consoles versions françaises.

Adaptateur "A-128" pour moniteur 640 et 644	249
Adaptateur "A-128+" pour moniteur CM 14	249
Paire d'enceintes pour "A-128"	299
Kit complet "A-128 et paire d'enceintes"	499

249 F

145 rue de flandre, 75019 Paris. Téléphone : (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26. M° Crimée. Ouvert le lundi de 14H00 à 19H00 et du mardi au samedi de 10H30 à 19H00

Shoot Again La Référence Consoles !!!

SUPER FAMICOM / SUPER NINTENDO U.S

Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR UNIVERSEL d'une valeur de 189 F

SUPER MARIO WORLD 199F
Version U.S. sans boîte

LES INCONTOURNABLES

ddams Family	499 f
mazing Tennis	499 f
astlevania 4	499 f
ontra 3	499 f
esert Strike	549 f
atal Fury	599 f
uman GP	599 f
rince Of Persia	399 f
treet Fighter 2	649 f
uper Ghouls'n Ghosts	499 f
uper Mario Kart	549 f
uper NBA Basketball	599 f
uper Star Wars	599 f
iny Tonns	549 f
elda 3	449 f

LES CLASSIQUES

crobat Mission	449 f
rea 88/ Un Squadron	499 f
art's Nightmare	499 f
attle GP	449 f
irty Challenger	449 f
ome Alone 2	499 f
eturn Of	

Double Dragon	549 f
Romance Of The 3 Kingdoms 2	549 f
RPM Racing	449 f
Spin Dizzy World	499 f
Super Adventure Island	525 f
Super Gachapon World	525 f
Super SD Gundam	549 f
Super Valis	549 f
Syberion	499 f
The Lemmings	499 f
Thunder spirit	449 f
World Championship Boxing	399 f
Xardion	449 f

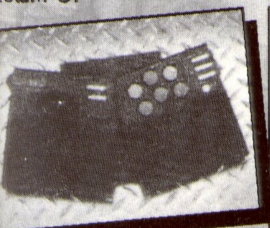
LES NOUVEAUTES

Wizardry 5	599 f
Royal Conquest	599 f
Super Volleyball 2	549 f
Tiny Toons	549 f
Joe And Mac 2	549 f
Pin Ball Jacky Crash	549 f
Wortris	499 f
Wing Commander	649 f
Magical Quest	549 f
Power Athlete	549 f
Human GP	549 f
Swiv	549 f
Cacom Knight	575 f
Chester Cheath	499 f
Super Linear Ball	575 f
Mystery Circle	575 f
NHLPA Hockey	649 f
Shin Megami Tensai	575 f

Gods	549 f
Gunforce	549 f
Test Drive 2	549 f
A PARRAITRE CE MOIS-CI	
Toxic Crusaders	549 f
California Games 2	549 f
Sim Earth	649 f
American Gladiators	549 f
Kawasaki Caribbean	499 f
Hunt Of The Red October	549 f
Harley Humungous Adventure	549 f
Batman Returns	590 f
Doraemon	549 f
F1 GP Part 2	590 f
Equinox	590 f
Utopia	590 f
Aerobiz	549 f
Unchaters Waters	549 f
L'Arme Fatale	549 f
Addams Family 2	590 f
Batman Returns Joker	590 f
Exhaust Heat 2	590 f
Devil's Course	575 f
Super Fam. Stadium 2	549 f
The Fang Of Edo	549 f
2020 Super Baseball	590 f
Super Slap Shot	549 f
NIGEL MANSEL F1 CHALLENGE	590 f
Jungle Wars 2	549 f
Super Dunkster	590 f
Dead Dance	590 f

Furtied Zone	590 f
Bio Metal	549 f
DRAGON BALL Z 2	649 f
Pop'n Twinbee	590 f
Power Monger	590 f
Super Gator World 2	590 f
Family Dog	549 f
Swamp Thing	499 f
Great Waldo Search	499 f
Rocky & Bullwinkle	499 f
Robosaurus	549 f
Dream TV	549 f
The Blues Brothers	590 f
STAR FOX	649 f
Battletech	590 f
Xak	590 f
Bulls VS Lakers	590 f

ET BIEN D'AUTRES TITRES, N'HESITEZ PAS A NOUS TELEPHONER...



SUPER NINTENDO US.	
Avec Street Fighter 2	1590 f
SUPER FAMICOM	
Seul	1690 f
Avec un jeu	1990 f
LES ACCESSOIRES	
Capcom Stick Fighter	699 f
Multitap pour 5 joueurs	390 f
Joypad US d'origine	199 f

Câble Péritel	499 f
Alimentation Pour SFC	199 f
Super Scope US	599 f
Hyper Beam, la manette infrarouge Konami	490 f
Rallonge De Manette	199 f
CONSUTEZ NOUS...	
ADAPTATEUR UNIVERSEL	
Seul	189 f
Pour l'achat d'1 jeu	99 f

SUPER NINTENDO U.S
1090F Sans jeu
1490F Avec un jeu

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Atari, SNK, Amstrad, Walt Disney, sont des marques déposées. Sonic est un personage déposé par Sega. Les personnages de Street Fighter 2 sont déposés par Capcom. Mickey et Donald sont des personnages déposés par Walt Disney. Les produits Megadrive, Mega CD, Game Gear, Master System, Super Nintendo, Super Famicom, Game Boy, Nintendo NES, Neo Geo, A-128 et A-128 + sont des produits déposés par leurs marques respectives. Photos non contractuelles. Offre dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis. Le Game Key et Super Game Game Key ne sont pas des produits Nintendo et ne sont pas sous license Nintendo. Il sont fabriqués a Hong Kong pour Horelec.

ENTREZ DANS LE PLUS GRAND CLUB D'ECHANGES DE CARTOUCHES DE FRANCE !

ATTENTION NOUVEAU TARIF !

SHOOT AGAIN

Aucune cotisation ne vous sera demandée. Echangez 1 jeu contre 1 autre pour une modique somme, ou donnez *2 jeux contre 1* et cela sera *gratuit* !!!

PLUS DE 750 CARTOUCHES EN STOCK PERMANENT, DES JEUX DE QUALITES EN TRES BON ETAT, UN SERVICE V.P.C. RAPIDE ET SIMPLE.

LES TARIFS : 1 jeu contre 1 :

Super Famicom	100f
Megadrive	80f
Nec Core Grafx	60f
Nintendo N.E.S	50f
Master System	50f
Game Boy	30f

2 jeux contre 1 : GRATUIT !!!

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande ci-dessous à : "Shoot Again, 145 rue de flandre, 75019 Paris."

❑ Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.
❑ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie des frais de port gratuit.

Je vous donne : ...

Je desire :
1.er: ...
10.éme: ...

LISTE COMPLETE OBLIGATOIRE !

La reprise des jeux est limitée en fonction du stock disponible, renseignezvous. Pas de reprise sans boîte ou sans notice. Port retour a la charge de notre clientèle.

BON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veuillez rajouter 35 Frs de port pour toute commande de console.
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Code postal ....
Téléphone .... Date ....

Je joins à ma commande : ❑un chéque (Envoi prioritaire), ❑un C.C.P., ❑un mandat lettre,
❑Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre RemBoursemenT à ma commande.

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
	Pensez à commander par téléphone...	
	Participation au frais de port et d'emballage	35 F
	CRBT (+35 frs)	
	MONTANT TOTAL :	....

Je possède un(e) : Megadrive japonaise ❑, Megadrive française avec❑, sans❑ adaptateur de jeux japonais, Game gear ❑, Nec ❑, Game boy ❑, Super famicom ❑, Super Nintendo avec❑, sans❑ adaptateur de jeux, Neo geo ❑, Autre ❑

ÇA SE PASSE COMME ÇA CHEZ NOUS !





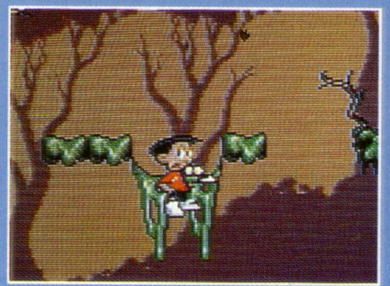
Le tir de Mic est tellement puissant qu'il fait reculer notre héros. Vous pouvez tirer en face, ou un peu vers le haut, en diagonale. Le côté pratique des salves tirées par cette arme est qu'il est possible d'atteindre des monstres placés en dessous de vous car le slime tiré va en face puis tombe (comme sur le cliché).

Si tu ne joues pas à ce jeu, tu t'exclues du mouvement"! Le nouveau jeu écolo sur Megadrive (après Eco the Dolphin) arrive et est sponsorisé par, devinez qui, Mac Donald! Il est vrai que, même si les grandes frites, les Royal Cheese et autres Sundae Caramel ne sont pas des mets spécialement fins et digestes, Mac Donald a toujours oeuvré contre la pollution et fait le maximum pour donner une image de marque très saine de sa cuisine. Cela continue donc avec un jeu "light" et écolo! Vous jouez le rôle de Mic (ou Mac), un jeune garçon qui doit nettoyer le monde de tous les déchets toxiques et polluants qui jonchent notre bonne vieille terre. Les ordures, les fuites radioactives, les nuages toxiques, les pluies acides, les marées noires et autres catastrophes écologiques mettent la race humaine en danger. Vous allez donc devoir vous taper quatre mondes (composés chacun de trois niveaux) dans lesquels vous devrez trouver un certain nombre d'arches que Ronnie Mac Donald comptabilisera en fin de stage, pour vous laisser passer ou non au suivant. En même temps, vous récolterez des points en passant sur de petits "M" colorés, vous trouverez des coeurs revivifiants et lutterez pour la vie. Les monstres sont, en effet, nombreux, horriblement vilains (physiquement je veux dire) et vifs. Ils vous crachent dessus ou se collent à vous en bons Blobs qu'ils sont. A vous de vous sortir de ce jeu de plates–formes en vue de profil immense et plein de passages secrets. N'oubliez pas votre flacon d'eau de toilette, ça pue là–bas!

MC DONALD'S GLOBAL GLADIATORS









Attention aux passages comme celui–ci. Certains ponts, certaines plates–formes sont en slime dégoulinant. Au départ, solides, ils cèdent sous votre poids et se mettent à dégouliner, vous laissant ainsi choir comme un idiot!





La machine située en haut à gauche est un compacteur d'ordure qui est complètement détraqué, si bien qu'il déborde de slime polluant vert. Vous devez détruire ce genre d'engin tout au long du niveau.

TOUS LES NIVEAUX DE GLOBAL GLADIATORS

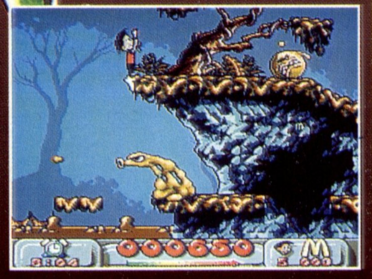
MONDE 1 : Ce monde met bien dans l'ambiance avec des être visqueux et dégoulinants. Les pentes sont glissantes, les lacs bouillonnants et la pollution partout! Saurez-vous venir à bout des slime-ennemis et des blobs explosifs?



SLIME WORLD 1



SLIME WORLD 2



SLIME WORLD 3

MONDE 2

La forêt est plus calme et paisible que le monde précédent en ce qui concerne la pollution. Mais ce n'est qu'une apparence! Les animaux ont subi des transformations dues à des fuites radioactives. Méfiez-vous donc par exemple des haches vivantes!



FOREST WORLD 1



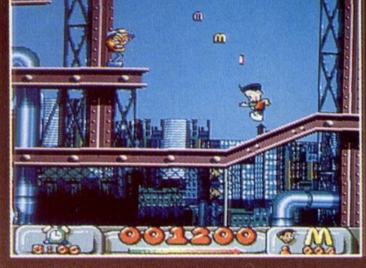
FOREST WORLD 2



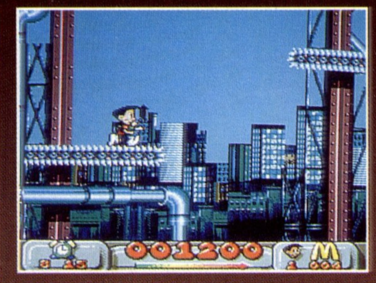
FOREST WORLD 3

MONDE 3

Une ville industrielle est le lieu idéal pour la prolifération des ordures et de la pollution. Attention aux hauts-fourneaux qui crachent des flammes vivantes qui vous poursuivent, ou encore, des tapis roulants qui s'opposent à votre progression.



TOXITOWN WORLD 1



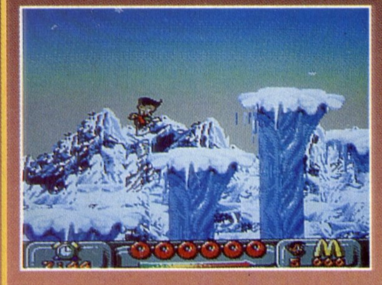
TOXITOWN WORLD 2



TOXITOWN WORLD 3

MONDE 4

Quel drame, les pipelines fuient aussi dans les mondes glacés du pôle nord. A vous d'y remédier si, toutefois, vous échappez aux monstres vivant dans les glaces.



ARTIC WORLD 1



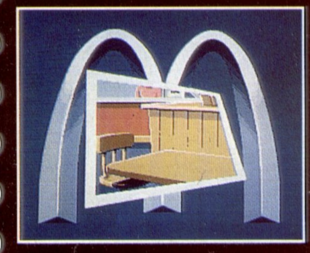
ARTIC WORLD 2



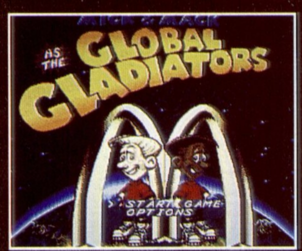
ARTIC WORLD 3

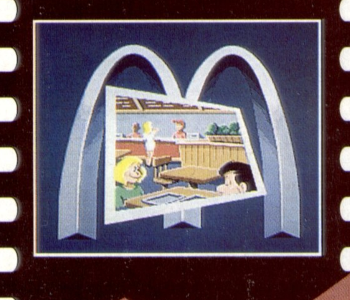













SUITE

SUITE

MC DONALD'S GLOBAL GLADIATORS

DES PERSONNAGES ANIMES COMME UN DESSIN ANIME!



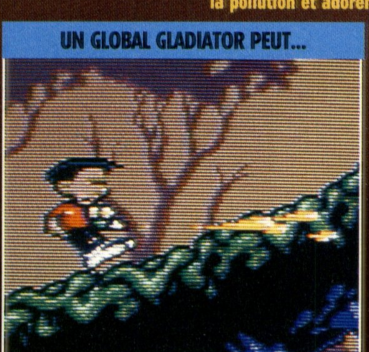


MIC ET MAC LES DEUX HEROS!
L'un est noir, l'autre est blanc mais ils possèdent tous deux les mêmes caractéristiques: ils sont contre la pollution et adorent les Mac Chicken! Vous pouvez choisir l'un ou l'autre dans le menu Option au début du jeu.



LE TROISIEME HEROS : LE SQUELETTE!

UN GLOBAL GLADIATOR PEUT...



... TIRER



... SAUTER



... COURIR



... FREINER







... SAUTER EN L'AIR ET RETOMBER!

... ETRE ETOURDI PAR UN CHOC



... ETRE ETONNE DE MARCHER DANS LE VIDE!







S'ENNUYER QUAND VOUS NE VOUS OCCUPEZ PLUS DE LUI!

FACE À FACE

MC DONALD'S GLOBAL GLADIATORS VS SONIC 2

Pas facile de trouver des jeux de plates–formes pouvant rivaliser avec Mic et Mac; c'est quasiment impossible et même Sonic a bien du mal à lutter, tant les techniques utilisées dans Mac Donald's sont révolutionnaires. La fluidité et la finesse des détails sont sans commune mesure avec celles de Sonic en fait. Et c'est bien là la nouveauté car, sans aller forcément aussi vite que Sonic, Mac Do propose des animations réalistes et des graphismes ultra fins. L'animation des sprites était déjà excellente dans Sonic 2, elle en devient hallucinante dans Mic et Mac (1250 animations différentes en tout selon les concepteurs). A vous de voir mais moi, j'ai vraiment un faible pour Mac Donald's GG !

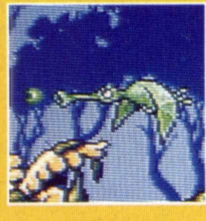


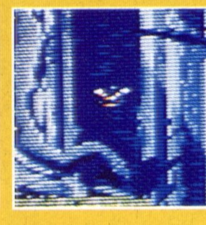
QUELQUES ENNEMIS DE GLOBAL GLADIATORS

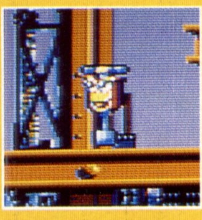


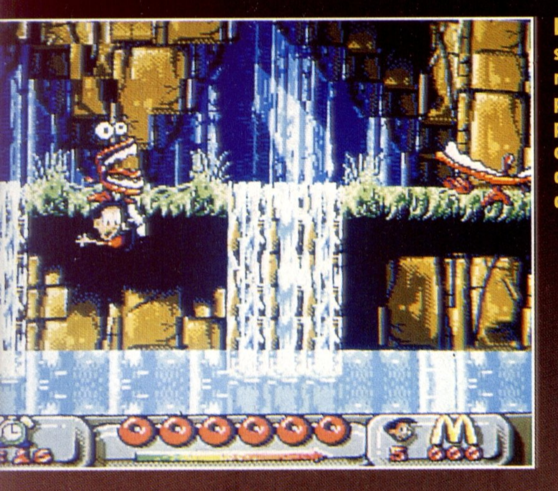






Les piranhas sont des tueurs nés. Ne passez pas trop à proximité des cours d'eau dans le niveau de la Forêt.

Après s'être fait la main avec de bons jeux comme Chuck Rock ou Terminator, Virgin Games passe la vitesse supérieure avec Global Gladiadators qui sera bientôt suivi par Cool Spot, un second chef d'oeuvre. Sega a estimé que Global Gladiators était le meilleur titre réalisé par un licencié et qu'il était du niveau de Sonic, ce qui est une sérieuse référence. De superbes graphismes colorés, une animation fluide et une maniabilité irréprochable: du beau boulot! Rien à reprocher non plus au niveau de l'intérêt de jeu, car l'action est aussi rapide que prenante et, de plus, le jeu n'est pas linéaire (comme dans Sonic, on peut emprunter différents chemins) et des tas de bonus sont disséminés dans chaque niveau. Un must!

AHL

Sensationnel, le jeu de l'année! Disons l'un des meilleurs jeux car Cool Spot, Flashback et Tiny Toons arrivent (après TMNT testé dans ce numéro sur Megadrive). L'animation tue littéralement et l'on se demande bien comment ont fait les programmeurs. Non seulement les graphismes sont fins, les couleurs sont nombreuses et variées mais, en plus, le scrolling est ultra rapide et fluide et les sprites très nombreux. On assiste ici à un nouveau genre de jeu de plate-forme et de tir sur Megadrive, des jeux plaçant la barre technique très haut. Pour finir, la qualité technique n'éclipse en rien l'intérêt ludique, pas plus que la durée de vie du jeu. Un titre à posséder obligatoirement!



OLIVIER



TIPS! DES PLATES-FORMES INVISIBLES

Cherchez bien partout dans ce vaste jeu car de nombreuses plates-formes invisibles vous attendent. Ici, par exemple, vous devez sauter sur le rebondisseur et vous atteindrez une première de ces plates-formes. Continuez à monter en sautant vers le vide et vous atteindrez des bonus grâce à une succession de ces plates-formes.





Pour atteindre des rebords placés trop haut pour vous, il faudra nécessairement passer par des lanceurs de slime comme celui-ci, qui éjectent une giclée vers le haut. Servez-vous en pour vous élever dans les airs puis sautez sur le rebord lorsque la giclée arrive à son apogée pour disparaître.

MC DONALD'S GLOBAL GLADIATORS

EDITEUR • VIRGIN GAMES
MACHINE • FRANCAISE
GENRE
PLATES/FORMES
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1



- Une nouvelle méthode de programmation de l'animation.
- Des graphismes fins et colorés.
- Des situations désopilantes et un rhytme soutenu.



- Comment ?



GRAPHISME 18
Bien que toujours basés sur la pollution, les quatre mondes traversés sont bien différents, variés et superbes de couleurs et de finesse.

ANIMATION 19
La perfection, tant en ce qui concerne le scrolling (multidirectionnel et différentiel) que l'animation des sprites. Rapide, net et fluide.

SON 18
Des digits sonores ponctuent des thèmes musicaux house et très fun. La qualité est excellente et les musiques différentes.

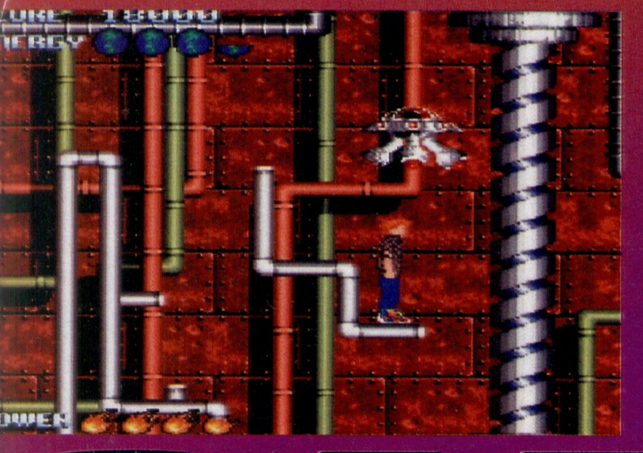
MANIABILITE 18
Pas de problème de maniabilité et une grande précision dans les mouvements.



SAUVEZ LA PLANETE!

Si vous ne connaissez pas le dessin animé Captain Planete and the Planeteers, ne vous inquiétez plus, le jeu Megadrive est là pour vous faire découvrir un monde toxique et pollué que vous allez devoir nettoyer. Tout a commencé, en fait, lorsque Gaia, l'esprit de la Terre, ne pouvait plus supporter la destruction proche de notre planète par la pollution. Elle lança cinq anneaux magiques sur la Terre et les cinq Planeteers en récupérèrent chacun un. Kwame est africain et ses pouvoirs sont basés sur l'élément terre, Wheeler est américain et sa force est le feu, Linka est russe et sa force est le vent, Gi vient d'Asie et son élément est l'eau, enfin, Ma–Ti vit en Amérique du Sud et sa force est le coeur. Les Planeteers peuvent utiliser leurs super pouvoirs grâce à Captain America qui leur fournit sa force et se matérialise chaque

MONDE 1 : HOGGISH GREEDLY'S UNDERSEA OIL RIG
Baladez–vous dans ces dédales de pipeline et de canalisations et occupez–vous des fuites nombreuses. Vous pouvez vous pendre aux tubes placés en hauteur, devez éviter les rejets de gaz, les grosses vis qui traversent l'écran de part en part ou encore, ne pas se laisser prendre par l'eau qui monte.





MONDE 2 : VERMINOUS SKUMM'S SEWER HIDEOUT
Trouvez les valves qui permettront à ce terrible liquide vert radioa[ctif] de s'écouler dans les égoûts. Car Gi se trouve bien en ce moment [au cœur] des canalisations d'égoûts, un vrai labyrinthe! Les rats vous tombe[nt] dessus par grappes, un régal!

CAPTAIN PLANET

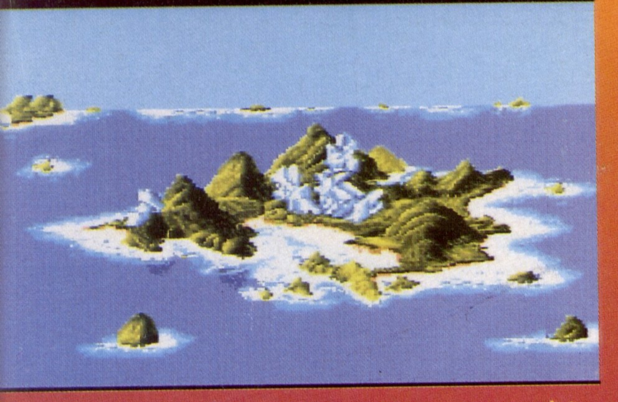
fois qu'ils tirent des coups normaux ou triples de leurs bagues magiques. Vous avez 60 minutes pour venir à bout de cinq mondes empestés et dangereux. Chaque Planeteer se charge d'un monde que vous choisissez au début du jeu (parmi quatre disponibles). Le jeu se déroule en vue de profil et consiste en une série de niveaux dans lesquels vous devez réaliser des actions bien précises, tout en progressant et en tirant sur vos ennemis.



MONDE 3 : DR. BLIGHT'S EVIL COMPUTER
C'est Wheeler qui s'y colle avec ses projectiles de feu. Son but est simple, il [doi]t détruire les cinq tableaux d'ordinateur dont celui–ci. Il doit sauter sur les rebords rouges afin de détruire méthodiquement tous les générateurs de rayons électriques verts, bleus et rouges.

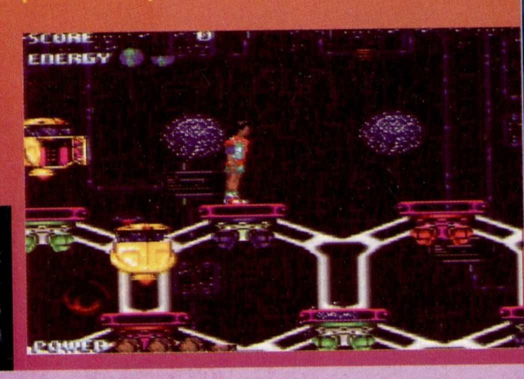
Sur cet écran de sélection d'un des quatre mondes, vous choisissez votre Planeteer (qui ne pourra s'échapper d'un cristal que quand vous aurez traversé le monde choisi).





Un monde pur et un ciel bleu magnifique, voilà ce qui vous attend si vous arrivez à vaincre la pollution.

Pour obtenir des petites Terres (en haut à gauche) qui symbolisent votre état de santé, il faut détruire cet ennemi qui vous fait d'ailleurs perdre des points de vie. Lorque ce dernier est touché mortellement, il faut plusieurs coups pour cela, il laisse apparaître une petite planète bleue que vous récupérez.



Captain Planete ne me laissera pas un souvenir impérissable alors qu'il reste un bon jeu de plates–formes et d'action. Il est varié, je dirai même éclectique et techniquement acceptable. Les mouvements des personnages sont réalistes et fluides mais les couleurs sont un peu trop criardes, pour ne pas dire baveuses! L'animation générale n'est pas aussi limpide ni rapide qu'un Sonic ou qu'un Mac Donald's Global Gladiators. Le jeu est donc d'un très bon niveau mais reste en retrait par rapport aux hits qui sortent ce mois–ci sur votre 16 bits préférée. A vous de le voir avant d'acheter donc, il y aura des amateurs, de toute façon.



OLIVIER

Captain Planet ne ressemble pas vraiment aux jeux que l'on a l'habitude de voir sur nos différentes consoles. En effet, dès le départ, il faut choisir son propre niveau, et le terminer obligatoirement pour pouvoir accéder à la suite. C'est un principe assez original, surtout que l'on prend un personnage différent pour chaque "mission". A ce propos, il est à noter que Captain Planet semble vraiment être le deuxième jeu écologique sur MD... après Ecco! Eliminer toute pollution à la surface du globe, quelle qu'elle soit, sera votre seul credo, et votre seul but. Les quatre "planeteers" que vous dirigerez sont quasiment tous identiques en ce qui concerne leur maniabilité, aucun n'étant vraiment "mauvais" à ce niveau-là. Chacun d'entre eux a son arme propre selon le symbole qu'il incarne, que ce soit l'air, l'eau ou le feu. Au total, on obtient un jeu très original, à tous les points de vue, qui devrait sans doute plaire à bon nombre d'entre vous!



TRAZOM

DUKE NUKEM'S URANIUM MINE

Vous devez détruire trois machines mineuses et trois machines atomiques avant de stopper la centrale nucléaire qui s'est emballée.

Au centre du niveau, se trouve un système d'ascenseurs qui vous permet d'atteindre les trois galeries situées à gauche puis à droite (soit six au total) et menant chacune à des machines à détruire. Attention aux petits hommes électrons!

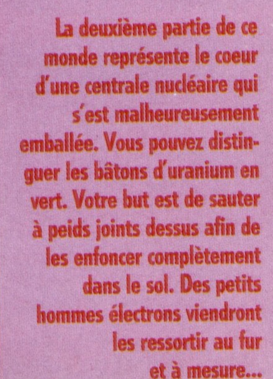


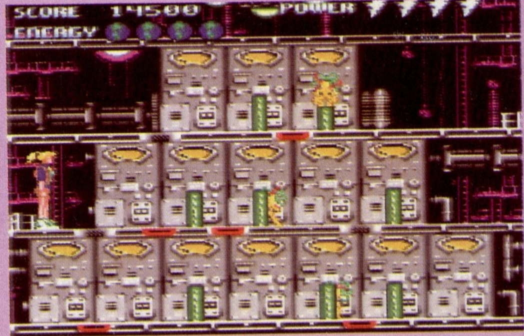
Linka, la blonde soviétique, doit vider ses réserves de vent sur les six machines qui lui permettront d'atteindre le niveau suivant. Un conseil: utilisez un coup de triple tir une bonne fois, ça va bien plus vite!

Lorsque vous avez détruit les six générateurs, cette porte (située dans une septième galerie placée en haut à gauche) s'ouvre pour vous laisser face à un Boss de mi–niveau.



La deuxième partie de ce monde représente le coeur d'une centrale nucléaire qui s'est malheureusement emballée. Vous pouvez distinguer les bâtons d'uranium en vert. Votre but est de sauter à peids joints dessus afin de les enfoncer complètement dans le sol. Des petits hommes électrons viendront les ressortir au fur et à mesure...





CAPTAIN PLANET AND THE PLANETEERS

EDITEUR · MINDSCAPE
GENRE · ACTION
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX · 10
NIVEAU DE DIFFICULTE · 4
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · 3



- Un jeu d'action varié et assez éclectique.
- Une bonne maniabilité des personnages.



- Une animation pas très rapide.
- Des couleurs qui bavent un peu, ça manque de dégradés.



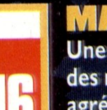
GRAPHISMES 15

Des graphismes beaux mais avec des couleurs quelque peu criardes, ça bave beaucoup! Mais le tout reste de bonne facture.



ANIMATION 15

Une animation acceptable mais on est loin de Mac Donald's Global Gladiators.



MANIABILITÉ 16

Une bonne maniabilité et des mouvements agréables à réaliser.



SON/BRUITAGE 13

Les bruitages sont stridents et les musiques banales.





LE PLAN EST PRET !

Mega lo Mania est un jeu de stratégie dans la plus pure tradition, lancé par Populous il y a quelques années de cela sur micro. Après avoir fait ses premières armes aussi sur micro, le voilà qui arrive sur megadrive pour la plus grande joie des stratèges en herbe que vous êtes! Tout le monde en aura pour son grade puisque le jeu couvre une période allant du lointain passé préhistorique (–9500 av JC, JC voulant dire Jesus-Christ et non Jean-Christophe, je tenais à le préciser!) au futur intersidéral. En ce qui concerne le scénario, à vrai dire, on s'en fiche un peu car il nous propose une histoire abracadabrante de grande sphère de cristal dans laquelle les planètes naissent et sur lesquelles les dieux et les demi–dieux se livrent des batailles sans merci. Ce qui nous intéresse, c'est justement ces batailles et l'évolution technologique des planètes. Vous allez pouvoir ainsi, grâce à ce jeu, prendre le pouvoir en partant de trois fois rien (du genre deux ou trois pelés à poil avec un caillou à la main!) et conquérant trois îles par planète et donc, par époque. A vous de savoir gérer votre personnel qui se reproduit, apprend, invente des armes et découvre des minerais pour finalement aller se friter avec son voisin (votre ennemi).

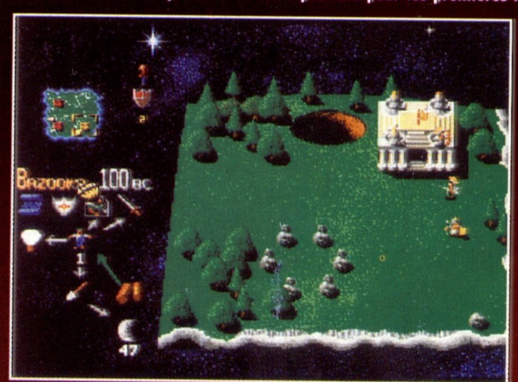
MEGA lo M

COMMENT JOUER A MEGA lo MANIA?

Chaque monde (et donc chaque époque) est composé de trois îles à investir. Vous avez 100 hommes pour ces trois îles. Vous choisissez, au début de chaque île, un nombre d'hommes en en prenant le moins possible pour les premières îles qui sont faciles à conquérir.



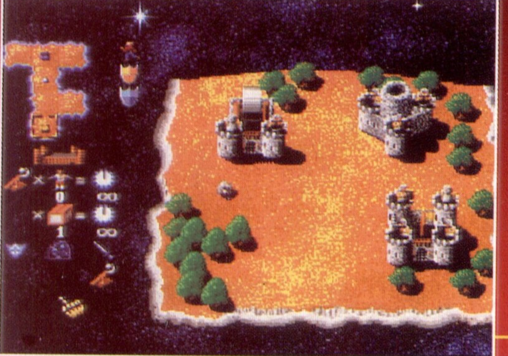
Au départ, vous visualisez votre unique parcelle de terrain, votre territoire. Vous êtes réprésenté par une couleur et votre territoire est symbolisé par un carré de la même couleur sur la carte générale de l'île, en haut à gauche. PLus vous aurez conquis de territoires, plus vous serez puissant. Le but final est d'éliminer tous les autres!



Voici l'organigramme qui commande le processus d'évolution de l' armée. Vous cliquez sur les symboles autour du soldat (avec un "1" placé sous lui) et pouvez accéder à la fabrication des armes, des matériaux et des choix des armes et armées. Le "1" signifie que vous avez 1 seul soldat en réserve alors que 47 de vos hommes sont en train d'extraire du minerai.



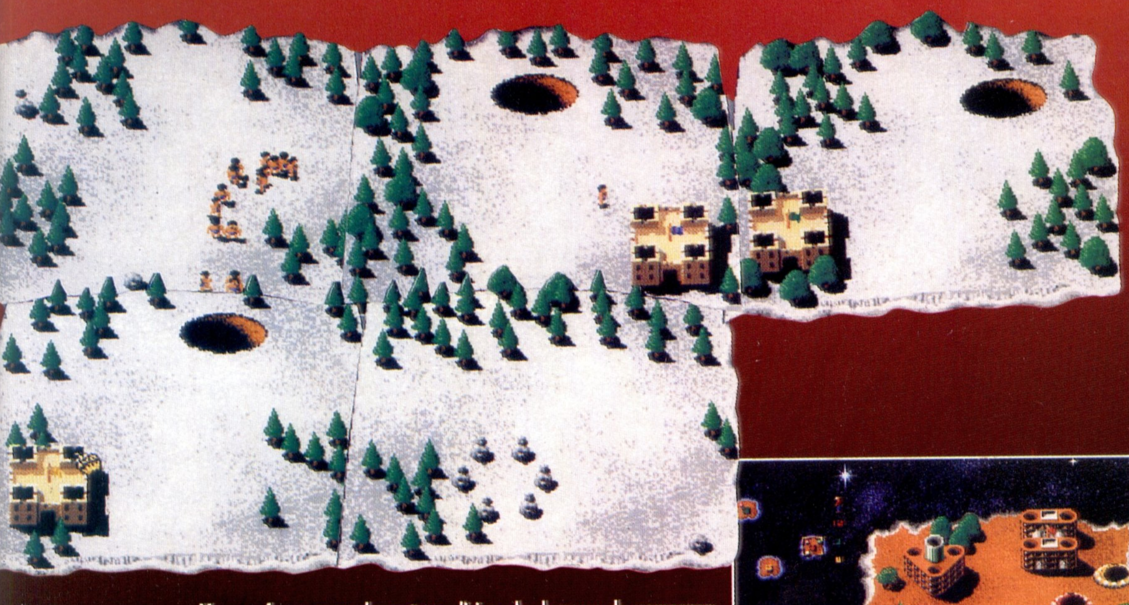
Voici l'écran qui vous permet de choisir une arme à fabriquer. Le nombre "21" signifie que 21 soldats sont en train de fabriquer de l'huile bouillante. Vous pouvez changer le nombre d'hommes travaillant à une tâche précise pour les envoyer sur une autre tâche (ou en guerre). Tout fonctionne comme, il faut choisir un nombre d'hommes pour chaque tâche.



Cet écran montre la fabrication d'objets. Un seul homme est à la tâche et le chronomètre qui apparaît toujours à côté d'une fabrication tourne très lentement (tellement lentement qu'il est encore bloqué sur le symbole infini). Lorsque suffisamment d'hommes sont à la tâche, le chrono à rebours se rapproche de 0 très rapidement.



Lorsque votre armée est assez puissante (cest–à–dire possède assez d'effectifs et des armes puissantes), vous pouvez choisir un nombre d'hommes, muni chacun d'armes différentes à choisir. Il suffit ensuite de cliquer sur une parcelle de l'île, en haut à gauche et c'est l'empoignade. Lorsque vous choisissez une parcelle vide, vos hommes commencent à construire un château à condition de ne pas être attaqués par l'ennemi.



Vous ne ferez pas seulement que diriger des hommes de cromagnon complètement chaotiques dans le jeu. Vous devrez aussi gérer des époques modernes et futuristes si vous allez assez loin dans le jeu.

ANIA

Le choix d'un personnage est impor tant pour la suite des évènements. Moi, je préfère Scarlet; j'aime bien les femmes agressives!



MEGA LO MANIA VS POWER MONGER

Une comparaison plutôt évidente vu le genre de jeu? J'irai même plus loin (allez!) car les deux modes de représentation en perspective isométrique sont identiques. Enfin, dans les deux cas, il s'agit d'empoignades d'armées avides de pouvoir. Dans Powermonger, les décros scrollent alors que ce n'est pas le cas dans Mégalo. Oui, mais dans Mégalo, les graphismes sont plus colorés, plus mignons et les digits sonores excellentes. De plus, je trouve l'action au long court plus intéressante dans ce dernier, on se lasse moins. Question de goût peut–être, toujours est–il que je trouve Mega lo Mania plus réussi techniquement et plus attachant à jouer.



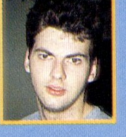
Quelle claque ce jeu! Cela fait plaisir de trouver sur Megadrive des jeux de stratégie qui sortent de l'ordinaire et qui permettent au joueur de profiter longtemps de son achat. La qualité technique du jeu est excellente, même si le jeu n'est pas basé sur une succession d'effets spéciaux. On distingue ce qu'il faut distinguer à l'écran, on apprécie les décors, et les petits personnages des armées sont désopilants. En ce qui concerne l'assimilation des règles, pas de problème, on nage dans le bonheur! Le jeu est facile à comprendre et devient vite captivant. Un jeu ciblé mais que je conseille néanmoins à tout le monde. Génial!

OLIVIER



Bien que les jeux de stratégie n'aient jamais été ma tasse de thé, je dois reconnaître que pour une fois je me suis bien éclaté dans cette espèce de Powermonger. Alors que d'une façon générale les boum-slash dans la gueule me fascinent beaucoup plus, Mega Lo Mania est franchement excellent. Coté intérêt, pas de problème c'est cool. Le fait de pourvoir gérer tout un tas de trucs en même temps sans que cela ne soit rébarbatif est un exploit qu'il faut signaler. Techniquement parlant également, on savourera la prouesse des musiciens au niveau sonore, les digitalisations sont d'une qualité impeccable et on s'emportera rapidement par la beauté des musiques. Le seul petit point noir, un gros point noir en fait réside dans la maniabilité, qui au Joypad n'est pas excellente. Mais cela, avec ce style de jeu, on le savait d'avance.

J'm DESTROY



MEAGA LO MANIA

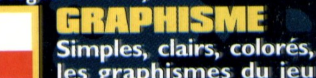
EDITEUR · VIRGIN GAMES
MACHINE · FRANCAISE
GENRE · STRATEGIE
DIFFICULTE · DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE
4
NOMBRE DE JOUEUR · 1
CONTINUES
SAUVEGARDES



- Un excellent jeu de stratégie sur console, c'est rare non?
- Une maniabilité exemplaire et une prise en main rapide.
- Des digits sonores jamais entendues sur une Megadrive.



- Le curseur mené par le paddle a des mouvements parasites gênants.
- Un jeu ciblé. La cartouche ne fonctionne que sur les Megadrive françaises.

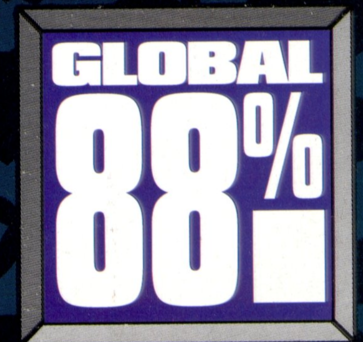


GRAPHISME 15
Simples, clairs, colorés, les graphismes du jeu sont de bonne qualité. Mais ce n'est pas le Pérou quand même!

ANIMATION 13
De petites animations émaillent le jeu, lors des combats par exemple, mais ce n'est pas là l'essence même du jeu.

SON 18
Une bande son excellente, angoissante, superbe de sonorité et des digits vocales à tomber par terre, du jamais entendu sur Megadrive, pour sûr!

MANIABILITE 17
Une excellente gestion pour ce jeu de stratégie mais des petits sauts parasites du curseur. Vivement une souris sur Megadrive!



COWABUNGA ON MEGADRIVE !

Les reptiles les plus connus du mondes arrivent sur Megadrive pour de nouvelles aventures dans New York. Une fois de plus, l'infâme Shredder débarque de la dimension X pour les pires méfaits jamais réalisés. Non content de dérober la Statue de la Liberté, il a décidé de s'emparer de Manhattan avant de régner sur le monde entier. Comment un seul mutant peut-il réussir à gouverner le monde? Tout simplement en utilisant les trois Gemmes magiques qu'il a dérobés, les Hyperstones. Mais pas de panique dans les rangs, alors que la reporter amie des bêtes, April O'Neil, faisait un reportage sur les méfaits de Shredder, Splinter et les quatre Tortues Ninja étaient devant leur poste de télé pour assister à la terrible allocution de Shredder lui-même. Un seul cri se fit alors entendre: Cowabunga! Les mutants du Foot Clan n'ont qu'à bien se tenir car Leonardo, Michaelangelo, Donatello et Raphael sont déjà aux trousses de Shredder dans les rues de Manhattan, ça va chauffer, appelez les livreurs de pizzas! 5 niveaux d'un beat-them-up haut en couleurs vous attendent en mode un ou deux joueurs en simultané. Mais, suivez plutôt le guide...



Le coup d'attraper un ennemi et de le balancer autour de soi, est un excellent coup pour éclaircir les rangs de vos ennemis quand ils s'aglutinent autour de vous.

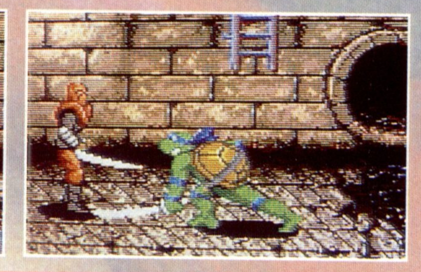
LEONARDO



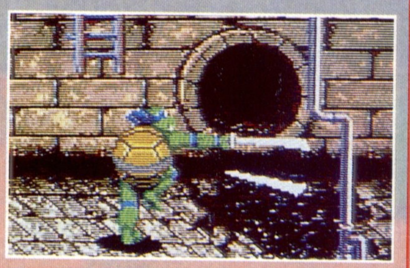
AU REPOS



COUP NORMAL



COUP SPECIAL



TEENAGE MUTANT NINJA THE HYPER STONE

LEONARDO EST UN VILAIN GOURMAND !



AVANT... Que fait Leonardo lorsqu'il aperçoit une boîte de pizza par terre? Il fonce dessus évidemment! C'est bon et, en plus, ça rapporte des bonus d'énergie.



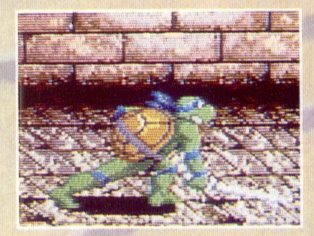
... PENDANT... Le problème, c'est que ça peut aussi enlever de l'énergie lorsque, par exemple, une voiture décide de s'en aller juste à ce moment là. Mais où est Leonardo?

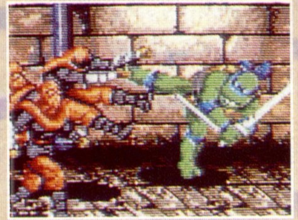


... APRES... La pizza est toujours là mais Leonardo n'est plus qu'une crêpe aplatie au sol!

LES 10 COUPS DE TMNT

Chacun des quatre personnages peut réaliser ses propres coups en utilisant des armes différentes (ainsi qu'un coup spécial) mais les mouvements restent les mêmes, il y en a dix en tout. Comme la doc n'est pas très explicite en matière de combinaisons, nous vous donnons ici un petit guide, merci Joypad!











COUP NORMAL
Appuyez tout simplement sur le Bouton A et vous pourrez frapper l'ennemi avec l'arme que vous possédez.

COUP DE PIED EN SAUTANT
Appuyez sur le Bouton B, puis sur A juste après et vous réaliserez le Jump Kick dévastateur...

COUP DERRIERE
Lorsque vous êtes attaqué de toutes parts, vous pouvez frapper du pied un ennemi se trouvant derrière vous, tout en continuant de faire face et de frapper celui dont vous vous occupiez et qui se trouvait devant vous, pratique non? Appuyez, la aussi, simplement sur le Bouton A lorsqu'un ennemi se trouve à proximité derrière vous.

COUP DE PIED VOLANT
Le célèbre Flying Kick vous permet de décoller pour atterrir plus loin, en donnant un superbe coup de pied. Ce coup permet de toucher des ennemis très mobiles comme les Roadkill Rodneys sans se faire soi–même toucher. Appuyez sur le Bouton B (pour sauter) puis sur le Bouton A après quelques demi–secondes!

SNAKE KILLER
Ce coup de pied en glissant par terre est une arme excellente contre tous les ennemis du Foot Clan car elle balaye tout ce qui se trouve sur son chemin. Pour la réaliser, appuyez sur le Bouton A, puis sur le B et enfin le C.

COUP DE PIED GLISSE
Cette manoeuvre ressemble au Snake Killer puisqu'il s'agit aussi de réaliser une glissade transversale, le pied en avant, mais cette fois, vous êtes debout. Appuyez sur le Bouton C puis sur A et B en même temps. Ce coup est difficile à réaliser.





COUP SPECIAL
Chaque Tortue possède un coup spécial que vous pourrez réaliser en appuyant simultanément sur les Boutons A et B. Reportez–vous à la présentation des quatre Tortues pour plus de précisions.



CANNONBALL
Ce coup fera plier les plus terribles de vos ennemis puisqu'il consiste à exploser ces derniers lorsque vous atterrissez d'un super saut. Appuyez sur le Bouton B (pour sauter) puis sur A lorsque vous êtes au sommet du saut. Vous retomberez alors comme sur le cliché.



DONNE MOI LA MAIN!
Ce coup est imparable pour tous ceux qui se trouvent autour de vous à ce moment là et follement amusant. Lorsque vous venez de taper un ennemi et que celui–ci paraît groggy par le coup, approchez–vous au plus près de lui et appuyez sur le Bouton A. Vous le ferez valdinguer dans les airs, en le tenant par la main et en l'éclatant sur le sol plusieurs fois autour de vous.



BULLDOZER
Cette attaque consiste en un coup d'épaule bien viril et en courant. Appuyez sur le Bouton C puis sur le Bouton A.

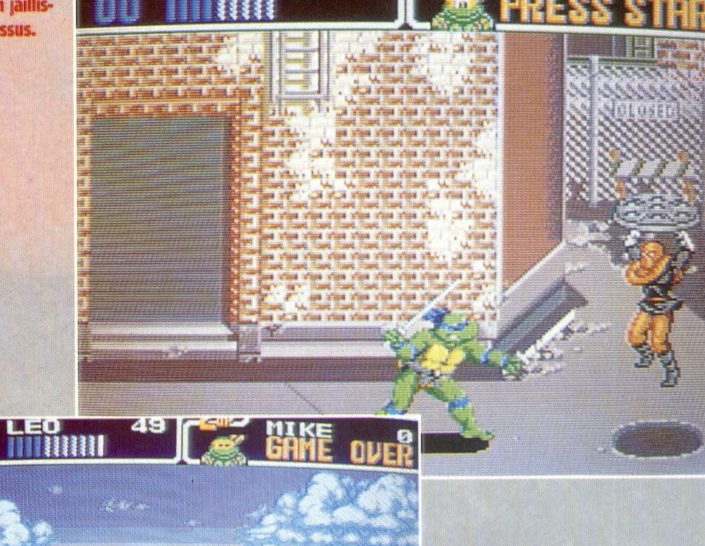
URTLES
HEIST



Attention aux bouches d'égoûts car elles ne servent pas seulement à vous faire passer au niveau suivant; souvent, des ennemis en jaillissent et vous balancent le couvercle dessus.

superstar joypad

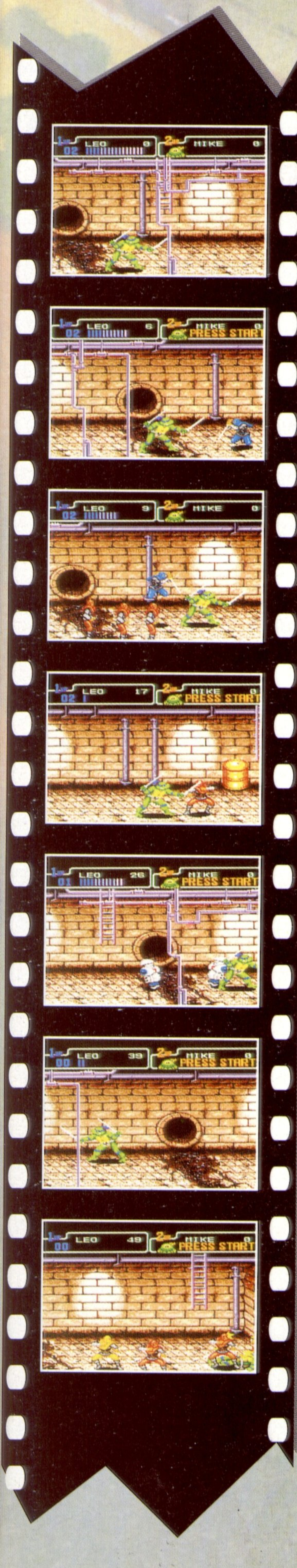




Attention à ne pas se faire écraser le pied lors de la séquence de Surfboard.

SUITE

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
THE HYPER STONE HEIST









BOSS N. 1 : LEATHERHEAD

NIVEAU 1 : THE CITY STREETS OF MANHATTAN
Ce premier niveau d'entraînement vous conduira jusqu'au Boss Leatherhead, un crocodile puncher. Auparavant, vous rencontrerez une horde de ninjas de toutes les couleurs et des Roadkill Rodneys dans les égoûts et dans les rues.

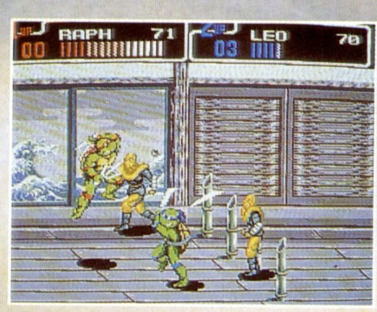


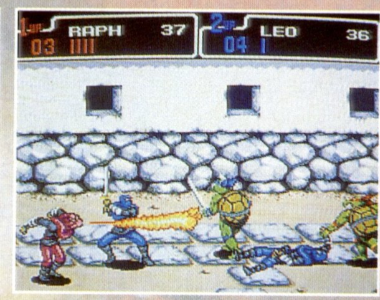


BOSS N. 2 : ROCKSTEADY

TOUS LES NIVEAUX DE TMNT

NIVEAU 2 : A MYSTERIOUS GHOST SHIP
Après une séquence sur la mer en scrolling horizontal et en surfboard, vous traverserez un bateau pirate plein d'hommes des cavernes. Le boss final s'appelle Rocksteady.





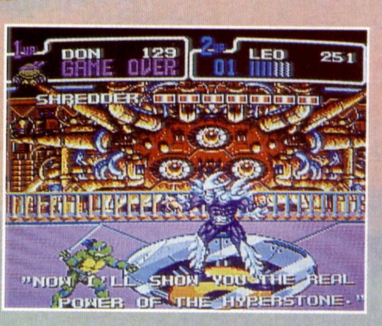


BOSS N.3 : TATSU

NIVEAU 3 : THE SHREDDER'S HIDEOUT
Traversez un dojo immense et plein de Mousers (des souris robots) qui augurent du pire.
Attention aux pics qui jaillissent du sol et utilisez le Snake Killer pour vous débarrasser du boss Tatsu.





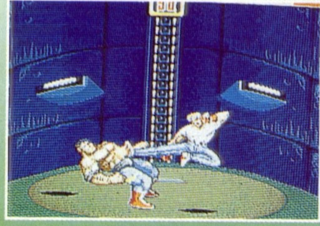


NIVEAU 4 : THE GAUNTLET
Ce niveau n'est pas très long mais vous fait rencontrer, à nouveau, les trois premiers boss avant l'arrivée royale de Baxter Stockman que vous éliminerez par des suites de Jump Kicks.

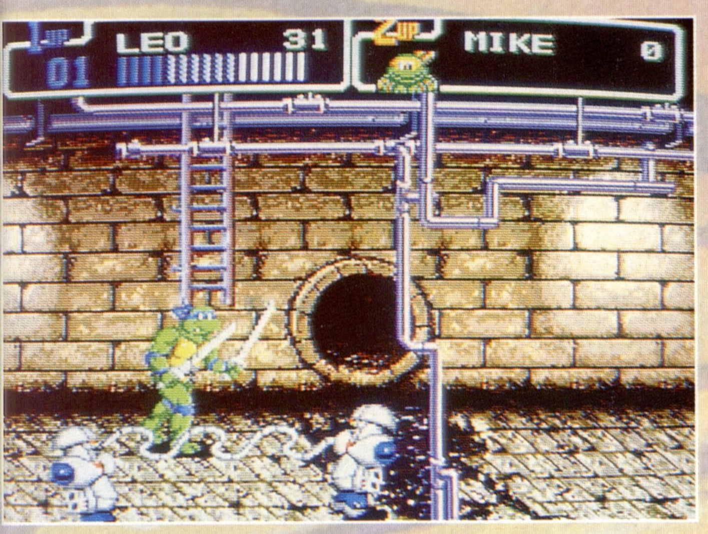
NIVEAU 5 : TECHNODROME : THE FINAL SHELL SHOCK
Voici le moment de la confrontation finale avec Shredder!
Après avoir passé les vagues de Traag Soldiers et de Foot Soldiers, vous rencontrerez, en fait, deux Boss de fin: Super Krang et Super Shredder. Bon courage alors!



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES VS STREETS OF RAGE II



Une comparaison évidente à un détail près: Streets of Rage propose certains niveaux qui scrollent en diagonale, alors que TMNT propose une séquence en surfboard. Bien que l'esprit soit complètement différent, on retrouve le jeu à deux en simultané, les nombreux coups différents (curieusement plus nombreux dans TMNT), les coups spéciaux, les Boss de fin et les quatre personnages au choix. Mais ma préférence va, sans hésiter, à TMNT qui me passionne par sa violence, sa rapidité, son ressort. Je préfère la mythologie fun des Tortues Ninja que celle de la série des Streets of Rage. De plus, graphiquement et techniquement, TMNT va plus loin que Street, surprenant mais c'est comme ça! Bravo Konami!



ROADKILL RODNEYS
Ces robots sont extrêmement dangereux car ils vont vite et bondissent dans tous les coins. De plus, ils tirent sur vous des rayons laser ou vous encerclent avec leurs noeuds coulants électrifiés.

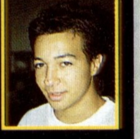


ALIENS VS TURTLES !
Ces monstres qui ressemblent comme deux gouttes d'eau à des Aliens vivent dans les égoûts. Un conseil: évitez-les en vous plaquant contre le mur.



Les membres du Foot Clan ne font pas seulement que vous attaquer au corps à corps. Ils peuvent aussi vous envoyer des shurikens.

Après avoir passé plus de 3 heures avec mon collègue, Manu, à nous latter la tronche avec les hommes du clan des foots, je peux vous l'affirmer: jamais jeu de baston n'a été aussi fun sur MD! Hé oui, ça bouge de tous les côtés et très très vite, on n'a aucun problème avec les gestions de sprites. Soyons francs, certains clignotements se font sentir; cependant, non seulement ils sont rares mais, de plus, totalement négligeables. Les graphismes ne sont pas en reste et, sans être les plus beaux sur Md, ils nous font oublier la malheureuse palette de cette dernière. Le côté négatif du jeu: les sons. La musique est, certes très entraînante, mais les digits sont loin d'un Streets of ragell, seul point sur lequel il l'emporte d'ailleurs. En bref: voila un jeu qui prouve que lorsqu'on s'en donne la peine sur MD, on peut sortir des jeux à la fois beaux et rapides! Excellent, et même d'utilité publique!

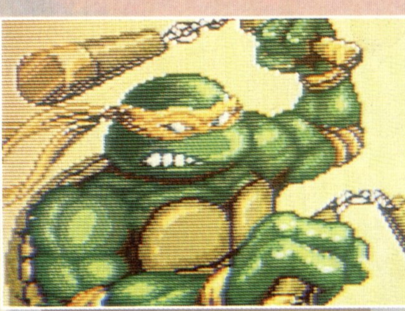


Greg

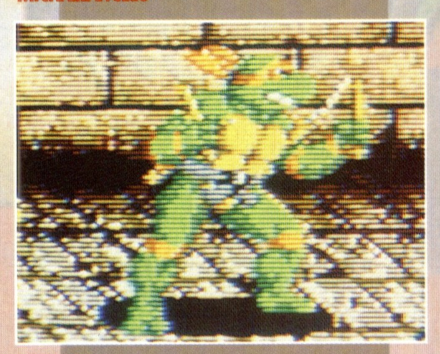
Excellentissime! Les possesseurs de Megadrive peuvent souffler, la Super Nintendo va arrêter pendant un temps de leur faire faire des cauchemars. Konami travaille pour la Megadrive et n'a pas décidé de lésiner sur les moyens! En attendant Sunset Riders et les Tiny Toons, vous allez pouvoir vous délecter de ce sublime beat-them-up à deux joueurs qui met en pièce tout ce qui existait jusqu'alors dans le genre sur cette machine. Les couleurs sont belles, les décors réalistes, l'animation fluide, le jeu hyper rapide et violent et, enfin, les coups sont nets, précis et nombreux. On retrouve donc exactement la même jouabilité que sur Super Nintendo, mais avec des musiques moins belles et quelques dégradés moins colorés. Mais le tout reste sur Megadrive d'un excellent niveau, du tout bon !



OLIVIER



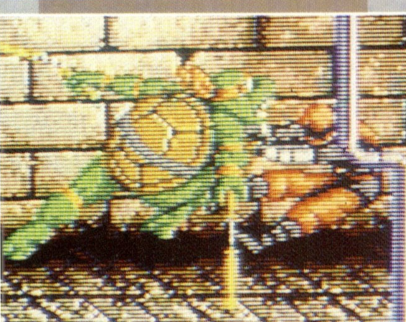
MICHAELANGELO



AU REPOS



COUP NORMAL



COUP SPECIAL

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES THE HYPER STONE HEIST

EDITEUR • KONAMI
MACHINE • AMERICAINE
GENRE • BEAT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE • 8 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUES • 5
NOMBRE DE NIVEAUX • 5



- Du jamais vu sur Megadrive en matière de beat-them-up.
- Une action hyper prenante.
- La possibilité de jouer à deux en même temps.
- Des graphismes somptueux.



- RAS



GRAPHISME
18
Qui a parlé de problèmes de couleurs sur Megadrive. Des décors superbes et des personnages itou. Un grand moment.



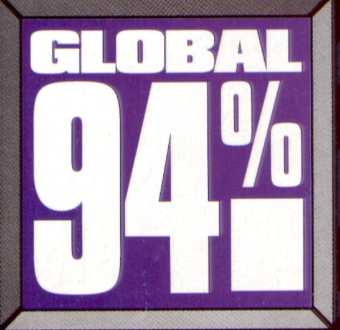
ANIMATION
18
Pas de ralentissement ou de clignotement même à deux joueurs, à pleine vitesse et avec des tonnes de sprites à l'écran. Et le scrolling est fluide et rapide.



SON
17
Pas d'effets extraordinaires et des digits plutôt décevantes. Par contre, les thèmes originaux remaniés sont excellents.

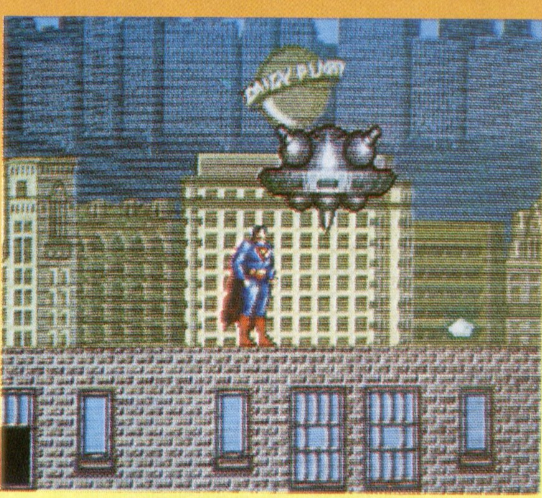


MANIABILITE
19
Du jamais vu, c'est mieux que Streets Of Rage car plus rapide dans les enchaînements. Les nombreux coups sont faciles à réaliser.



SUPERMAN, C'EST SUPER MAN !

Clark Kent, vous connaissez? Il est pourtant connu comme le Loup Blanc dans l'univers des Super Héros. En fait, il est davantage connu sous le nom de Superman. Pour cela, il doit évidemment passer dans sa cabine téléphonique préférée et se transformer en un quart de seconde en Superman. Personne ne sait vraiment comment il fait pour retirer son complet veston et mettre son collant bleu et sa cape rouge en moins de temps qu'il ne me faut pour l'écrire, toujours est-il que ça marche! Le mec peut voler, donner des coups de poings retentissants et lutter contre les pires des super-vilains de toute la galaxie. Moi, j'ai essayé dans ma salle de bain de passer du pyjama à la tenue de Super-Testeur (collant vert, masque de clown et tee-shirt rose, on est tous habillés comme ça à la rédac'), mais je me suis vautré par terre, dommage. Mais revenons au jeu qui met donc en scène ce bon vieux Superman dans une série de cinq niveaux, alternant des scènes en progression de profil à des séquences de shoot-them-up. Des enfants ont été kidnappés par The Prankster, des corps ont été retrouvés dans la gare (il semble que le Super-vilain Métallo ne soit pas étranger à ces crimes), Lois Lane, la reporter du Daily Planet (dans lequel bosse aussi Clark Kent) a été enlevée par Brainiac, etc... et j'en passe et des meilleures.

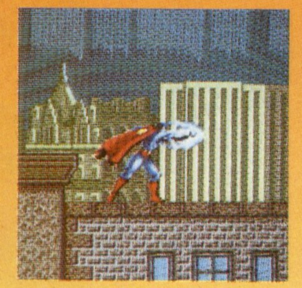


Cet ennemi est l'un des plus ennuyeux à se débarrasser. Il tourne autour de vous, vous balance des coups de flammes vertes et surtout, vous demandera plusieurs coups pour disparaître.

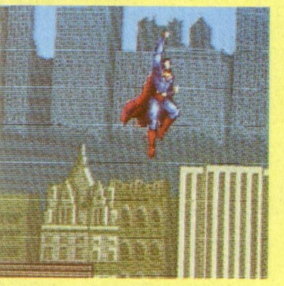
LES MOUVEMENTS DE SUPERMAN



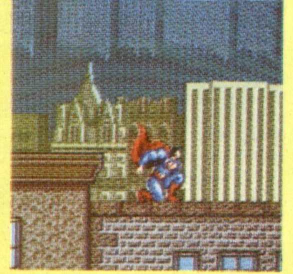
LE COUP DE POING
Comme tous les super–héros, Superman est aussi un héros humain, il peut donc également donner des coups de poings classiques! Mais attention, quand vous vous en prenez un dans le coin de la tronche, l'effet n'est pas le même!



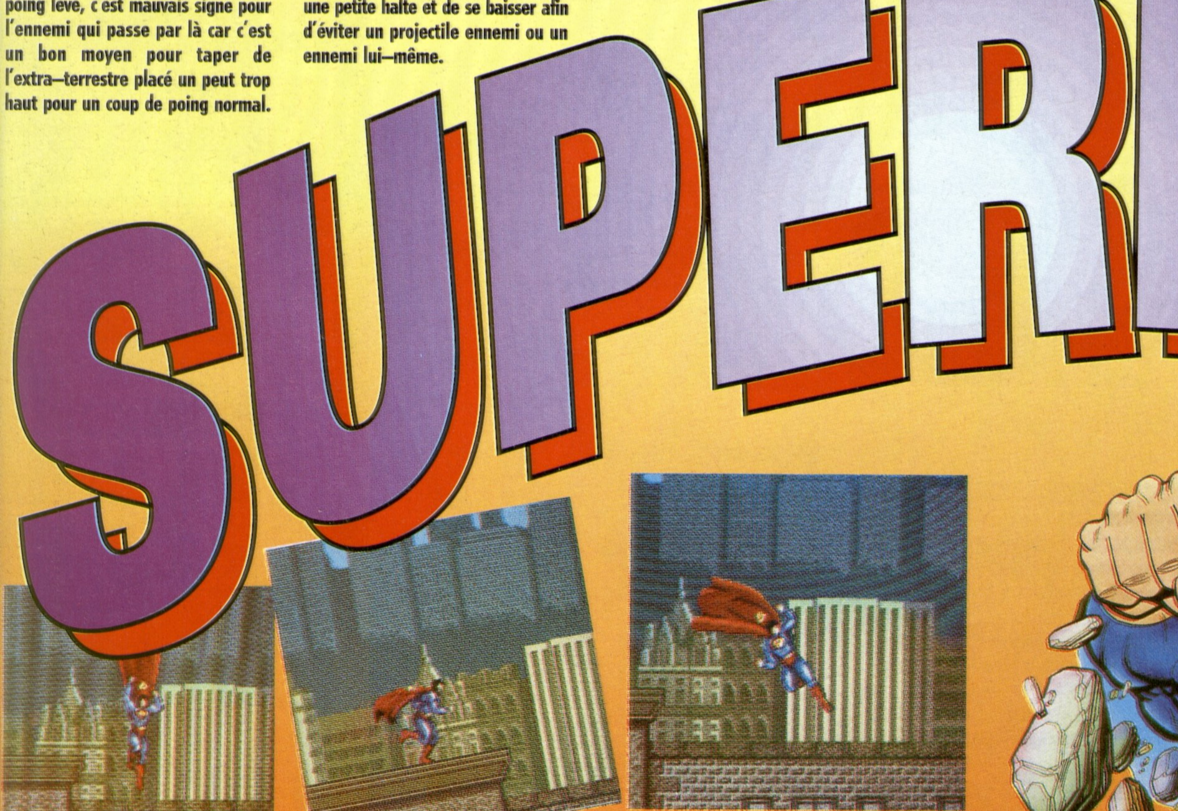
SONIC PUNCH
Un bon super–héros se doit de posséder des super pouvoirs, c'est pourquoi Superman peut donner des coups de poings super balaises! Pour cela, il faut que la jauge, en bas à droite, se remplisse tout doucement après chaque coup (et elle n'est pas pressée!)



LE SAUT...
Lorsque Superman saute en l'air le poing levé, c'est mauvais signe pour l'ennemi qui passe par là car c'est un bon moyen pour taper de l'extra–terrestre placé un peut trop haut pour un coup de poing normal.



SE BAISSER
Il est parfois nécessaire de réaliser une petite halte et de se baisser afin d'éviter un projectile ennemi ou un ennemi lui–même.



... ET LE RETABLISSEMENT
Lorsque Superman retombe après un saut, il peut aussi bousiller ses ennemis avec un coup de pied bien placé.

LA COURSE
En appuyant deux fois de suite sur le Curseur Droit (ou gauche selon le sens de déplacement), il est possible de faire courir Superman.

LE SUPER SAUT
Pour réussir ce saut en diagonale qui permet de donner des coups de pied dans cette direction après un saut, il faut impérativement courir puis réaliser un saut normal.



LES ITEMS A RECUPERER

Superman trouvera des "S" un peu partout dans le jeu. Pensez donc à lever la tête pour ne pas louper ces bonus. Le "S" gris vous donne 3000 points, le "S" rouge et jaune vous redonne des points de vie dans votre jauge, le "S" bleu vous donne le Super Pouvoir d'Hyper Spin et remplit sa jauge correspondante, le "S" rouge vous donne le Super Pouvoir de Sonic punch et remplit sa jauge correspondante.

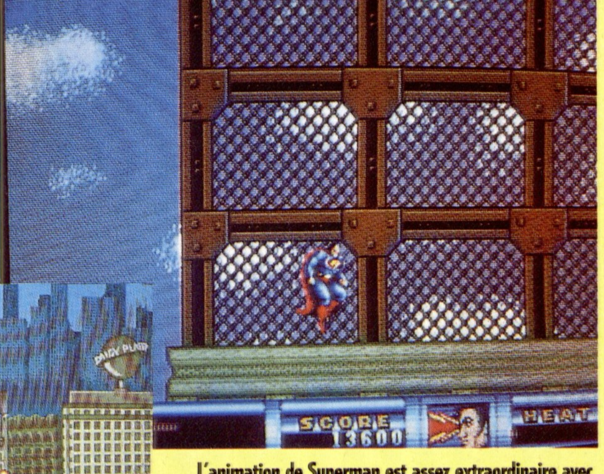




SUPERMAN VS CAPTAIN AMERICA

La comparaison va de soi puisque les deux jeux traitent de la vie mouvementée d'un super héros. De plus, dans les deux jeux, on trouve aussi bien des passages de beat–them–up que de shoot–them–up. Superman est un peu plus branché sur les plates– formes dans les niveaux avancés, alors que dans Captain America, on ne faisait qu'avancer droit devant. Superman est bien plus joli graphiquement que Captain America: les couleurs ne bavent plus et les détails sont nets et fins. Par contre, Superman possède moins de coups et se déroule en vue de profil. Dans Captain America, on pouvait se balader aussi en profondeur comme dans les Streets of Rage. Au final, Superman s'en sort mieux que Captain America qui garde quand même des points positifs.





L'animation de Superman est assez extraordinaire avec des arrières et des avants plans qui scrollent en paralax.

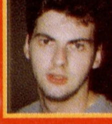
Voici un exemple de saut meurtrier. Superman vient de sauter en l'air et retombe, le pied en avant, sur un ennemi qui se volatilise alors dans un nuage de feu. l'explosion du cliché est la seule chose que vous verrez de cet ennemi.

Les super héros sont à la fête sur console et, après Batman, Spiderman, Captain America et bien d'autres, Superman se devait de faire partie de la ludothèque Megadrive. Sunsoft s'est donc occupé de son cas et de fort belle manière il faut bien le dire. Non pas que ce jeu soit extraordinaire, mais il présente un aspect technique excellent, des graphismes colorés et une jouabilité qui tient bien la route. Sa durée de vie étant acceptable, vous pouvez investir dans cette cartouche si vous aimez l'action, la baston et le tir. Car Superman combine à merveille le beat–them–up à shoot–them–up avec ses bonus, des boss de fin et ses scrollings verticaux et horizontaux. Le problème est que la cartouche testée ne marche que sur la Genesis (la Megadrive américaine). Il va donc falloir attendre quelques semaines pour voir arriver le jeu en version japonaise ou même, peut-être, française.



OLIVIER

Très connu pour la qualité de ses diverses réalisations sur Super Nintendo, Sunsoft s'investit maintenant à donf sur la Megadrive et pas grand monde ne s'en plaindra car Superman s'avère un bon jeu. Pour ma part, j'ai particulièrement apprécié les mouvements du super héros ainsi que la bonne diversité dans l'action. L'alternance entre les scènes de Shoot'Em Ups et les scènes de Beat'Em Ups, assure au jeu un bon rythme et, lorsqu'on connaît l'importance du rythme dans un jeu d'action, on se sentira presque comblé; presque, car tout n'est pas parfait dans Superman. Au niveau des coups par exemple, on regrettera qu'ils ne soient pas plus variés et que pour dégommer un ennemi, on ne puisse que refiler des coups de poings et de pieds. A part cela, Superman reste dans une très bonne moyenne de jeu sur cette console.



J'm DESTROY

SUPERMAN

EDITEUR
SUNSOFT
MACHINE • MEGADRIVE AMERICAINE
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE
8 MB
DIFFICULTE
MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3
NOMBRE DE NIVEAUX • 5



- Des graphismes fins et colorés.
- Une maniabilité excellente.
- Une grande variété de situations.



- Un peu facile pour les vrais pros du joypad.



GRAPHISME
C'est beau, c'est coloré à souhait et, surtout, les détails sont d'une finesse plutôt rare.



ANIMATION
Pas de problème non plus en ce qui concerne l'animation aussi bien des sprites que des décors (les scrollings sont very smooth!)



MANIABILITE
Le maniement de Superman est agréable et les différents coups se font sans trop de problème.



SON
Petit problème pour l'originalité des thèmes musicaux. C'est dommage car la qualité des musiques est bonne. Pas de bruitages.





MARCHER OU CONDUIRE, IL FAUT CHOISIR.

Alors voilà, les arbres n'existent plus, les rivières sont asséchées ou empoisonnées, les animaux ont disparu et la Terre n'est plus qu'un immense désert. On ne sait plus aujourd'hui pourquoi et comment cela est arrivé mais toujours est-il que la flore et la faune n'existent qu'à l'état empirique de désert en mutation. Qu'est-ce qu'on va s'emmerder! En plus, il n'y a plus d'eau et tout le monde crève de soif... Heureusement, pour passer le temps, les humains qui ont survécu s'amusent à se faire la gueguerre car ils ont tous vu Mad Max, jadis, quand la télé existait encore. Et comme un certain savant, le Dr beaumont, a réussi à

OUTLAND

créer une source inépuisable d'eau courante, tout le monde s'est jeté sur lui, paf! Une bande d'Australiens assoifés d'eau et, surtout, du pouvoir mondial que pourrait procurer cette source inépuisable, enlève le Docteur et le planque au fin fond de leur campagne. Heureusement, vous êtes dans le coin lors de l'enlèvement et décidez de venir en aide au Dr Beaumont. Vous êtes Outlander, le Mad Max des jeux vidéos et allez devoir parcourir les 28 niveaux du jeu pour trouver Beaumont et ne pas tomber en panne sèche. Tantôt dans votre voiture, tantôt à pied, vous allez faire connaissance des voyous les plus terribles. A vous de réagir avec sang-froid.

PHASE 1 : SUR LA ROUTE ENCORE (ON THE ROAD AGAIN!)
Cette phase du jeu fait penser à un Road Rash en voiture, car des motards tout droit issus d'un film de Mad Max viennent vous agresser en vous bombardant de projectiles divers et variés. Attention aux explosions.

PASE 2 : PRENDS CA DANS LA TRONCHE (BEAT-THEM-UP!)
Lorsque vous vous arrêtez sur le bas-côté entre deux villes (n'importe quand donc), vous passez à pied pour un beat-them-up horizontal un peu spécial en vue de profil. Profitez-en pour récupérer des bonus pour votre voiture.

La route, toujours la route! Tel un vieux cow-boy du bitume, vous contemplez ce coucher de soleil en pensant à tous les dangers qui vous attendent au loin. Ah, que je dis, que c'est beau!

Une carte du monde pourri dans lequel vous évoluez apparaît à chaque fois que vous faites Pause.



LA FENETRE QUI TUE !
...orsqu'un motard vous attaque par le côté et arrive ... proximité, une fenêtre apparaît en surimpression et vous permet de vider un canon de fusil à canon scié, sur l'iroquois qui vous nargue sur sa moto.

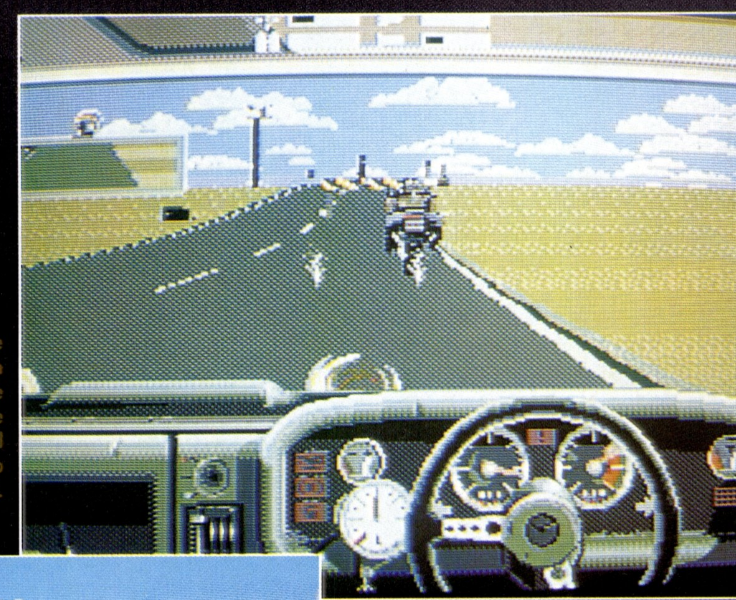


Si vous regardez précisément juste derrière le motard se trouvant devant la voiture, vous distinguerez des impacts de balles. C'est que vous êtes en train de canarder copieusement l'infortuné motard qui ne va pas tarder à voir sa moto exploser.

FACE À FACE

ROAD RASH II VS OUTLANDER

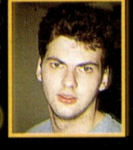
Les deux jeux se rapprochent davantage par leur ambiance Mad Max qu'en ce qui concerne le déroulement du jeu. Toujours est-il qu'il s'agit, dans les deux cas, de course sur du bitume (même si une bonne partie d'Outlander se déroule à pied) avec des mecs en moto qui donnent des coups de chaîne. Je préfère, de loin, Road Rash II pour sa possibilité de jouer simultanément à deux sur le même parcours et pour sa jouabilité. En mode un joueur, par contre, je joue davantage à Outlander, même si ce dernier reste moins bon techniquement que Road Rash II. Allez, achetez-vous Raod Rash II, vous ne le regretterez pas car Outlander est vraiment moins bon à tous les niveaux.



Lorsque vous êtes à pied, n'oubliez jamais de vous baisser lorsque vous entendez le bruit d'une moto qui se rapproche. Le voyou enverra un coup de chaîne qui ne fera que vous effleurer les cheveux. Vous pouvez aussi désarçonner le motard d'un coup de poing bien placé.

Je ne saute vraiment pas de joie après avoir joué à Outlander sur Megadrive. Le jeu est complètement gâché par la phase en progression à pied, complètement ratée. C'est d'autant plus dommage que la phase de conduite en 3D est superbe de violence et de réalisme. On se prend à rouler sur les motards ou à les canarder sans cesse. L'animation est, pour cette phase, excellente et la jouabilité sympatoche. Et juste quand on commence à s'ennuyer, hop la!, on s'arrête sur le bas-côté et on se tape un beat-them-up nul! Deux phases inégales pour un jeu très moyen au final, violemment beau et très sauvage mais très moyen quand même... OLIVIER

Partant d'une bonne idée, Outlander mêle, en effet, les atouts d'une course de voitures en trois dimensions avec ceux d'un Beat'Em Up violent. Ce jeu ne mérite cependant pas tous les hommages. En effet, si l'on ne peut pas reprocher grand- chose à la simulation, par contre, le jeu de combat à scrolling horizontal, est tellement lamentable qu'on a réellement honte pour Mindscape. Graphiquement très correct, on ne peut que regretter que cette phase d'action soit aussi peu réussie. En restant d'une honnêteté sans équivoque, il faut avouer que lorsqu'on joue à Outlander, on s'amuse quand même. Même si ce n'est pas le panard complet, même si l'on n'atteint pas le septième ciel, Outlander reste dans une moyenne rassurante, ce qui ne m'empêche pas d'être déçu.



J'm DESTROY

VU ET DISPO CHEZ MICROMANIA

OUTLANDER

EDITEUR · MINDSCAPE
MACHINE
AMERICAINE
GENRE · ACTION
DIFFICULTE
MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES
NON
TAILLE · 8 MB
NOMBRE DE NIVEAUX
28



- Les séquences de combats entre motards et voitures sont réalistes.
- Une ambiance Mad Max bien rendue.



- Les séquences à pied sont horriblement laides.
- Le jeu n'est pas finalement si varié qu'il en a l'air.

GRAPHISME 16
C'est réaliste en ce qui concerne la poursuite en bagnole. On se croirait presque dans un film de Mad Max.

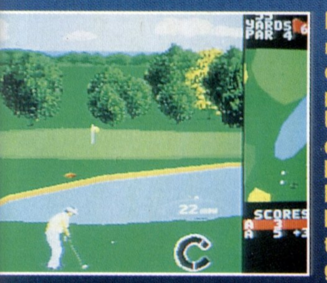
ANIMATION 16
Aucun problème d'animation avec de bons effets lors de la phase de conduite.

SON 14
Pas vraiment le cheval de bataille de ce jeu. On se demande si la musique est meilleure que les bruitages, car le tout reste très modeste.

MANIABILITE 12
Les phases en progression à pied sont très peu maniables.

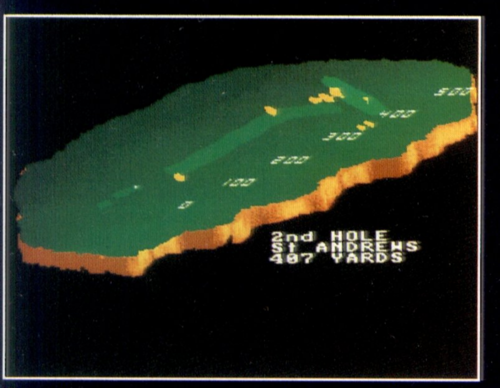
GLOBAL 72%

UN GOLF TOUT CONFORT...

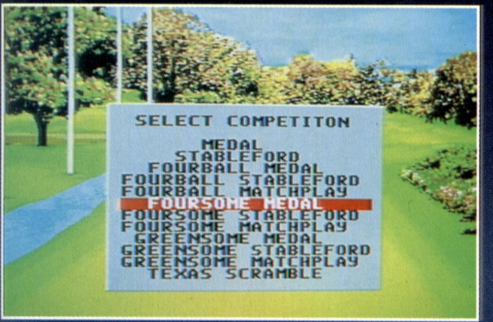

Dans ce cas précis, mieux vaut savoir choisir le bon club pour frapper la balle. Une erreur de force ou de direction et c'est la baignade assurée pour la balle. Attention, les bogeys ne sont jamais très loin dans ce genre de situation.

Dès la mise en marche, on tombe, on croule littéralement sous des tonnes d'options qui vous permettront d'asseoir votre position en tant que champion de golf. Comme dans la plupart des simulations de ce style sur Megadrive ou sur Super Famicom, cette réalisation d'US Gold se déroule en trois dimensions. Vous êtes vu de derrière et le drapeau est loin, loin au fond de l'écran. Le but consiste, bien évidemment en un minimum de coups, à placer la balle dans le trou situé souvent à des centaines de mètres. Un à quatre joueurs pourront participer aux différentes difficultés qui s'offrent à eux et ce, sur trois niveaux: Novice, Amateur ou Professionnel. Le nombre de choix et de sélections qui s'ouvre par des menus est, dans World Class Leader Board, particulièrement étonnant. Entre les différentes compétitions, les clubs, les tournois, les niveaux de difficulté, les parcours (il y en a quatre), la position du Tee, que vous aurez vérifié la vitesse et la force du vent, la texture du terrain ainsi que l'éloignement de la balle par rapport au trou, vous pourrez enfin tenter votre chance et parvenir au sommet de l'élite mondiale. Mais rien ne sera tout cuit, pour y parvenir, il faudra jouer, jouer et jouer encore.

World Class LEADER BOARD



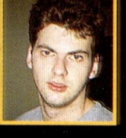
Avant chaque trou, une vue en pseudo perspective du terrain éclaire un peu les différentes difficultés que vous pourrez rencontrer.



Pas moins de douze niveaux de compétition sont disponibles ici. Ils vous entraîneront, tour à tour, dans des confrontations différentes. Ainsi, grâce à ce menu, vous pourrez jouer dans une équipe, contre deux autres adversaires, participer à une compétition où les coups inférieurs au Par vous permettront d'engranger des points ou même de l'argent, à condition de sélectionner le Skin Game.

Depuis la création de Leader Board, j'ai toujours été fervent amateur de ce titre. Sur Megadrive et dans cette nouvelle version "World Class", on retrouve tout ce qui m'a toujours plu. Aussi, quelques innovations comme le zoom sur le côté du terrain, ou le nombre de sélections, donne à cette simulation une dimension encore supérieure. Même si graphiquement WCLB est loin d'être une vedette, c'est dans l'intérêt que ce jeu trouve sa force et sa puissance. Avec un graphisme moyen, on regrettera également une vitesse un peu lente de la balle lorsqu'elle est frappée. A part ces légers défauts qui n'entravent en rien la bonne marche de ce titre, on ne pourra que se réjouir de la présence de ce grand jeu sur la console 16 bits de Sega. Vive Leader Board et vive le Golf.

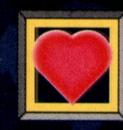
J'm DESTROY




A droite de l'écran, une vue du terrain d'hélicoptère permet d'avoir une autre vision des choses. En zoomant sur la balle et en la suivant lors de son vol, cette partie de l'écran apporte de l'originalité à World Class Leader Board.

WORLD CLASS LEASER BOARD

EDITEUR • US GOLD
GENRE • SIMULATION DE GOLF
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE 3
NOMBRE DE JOUEURS • 1 A 4
NOMBRE DE NIVEAUX 64


- La diversité des options
- La possibilité de jouer à plusieurs
- L'animation du golfeur


- La lenteur de l'affichage et de la balle


GRAPHISME 13
Du fait du mode de représentation graphique choisi, ils sont que peu détaillés.


ANIMATION 15
Les swingues du golfeur sont assez réalistes.


SON 15
Quelques digitalisations sont présentes. De bonnes qualités, elles ne sont pas suffisamment nombreuses.


MANIABILITE 17
Le jeu est de ce côté là très agréable, les différents choix s'effectuent avec aisance.





NOUVEAU !

PAYEZ VOS JEUX **MOINS CHER**
EN ACHETANT CHEZ
HARD DISCOUNT SHOP.
PLUS DE 10.000 JEUX EN STOCK
PRETS À ETRE EXPÉDIÉS CHEZ VOUS.

SUPER-NINTENDO

Jeux fonctionnant avec l'adaptateur AD 29

ADAPTATEUR AD 29 **79F** — ACTION REPLAY PRO **395F** — CONTROL PAD DYNA 1 **129F**

– TOP 10 –

Super Mario Kart	395 F
Magical Quest	445 F
Death Valley Rally	395 F
Spiderman vs X Men	395 F
Jim. Connors Tennis	395 F
Soul Blazer	395 F
Turtles Ninja 4	395 F
Best of Best Karaté	395 F
NCAA Basketball	395 F
Out of This World	395 F

Act Raiser	395 F
Addams Family	395 F
Adventure Island	395 F
All Star Challenge	395 F
Amazing Tennis	395 F
Arcana	395 F
Bulls vs Blazers	395 F
Contra 3	395 F
Desert Strike	395 F
Dinocity	345 F
Dragon's Lair	495 F
Earth Defense	395 F
F 1 Roc/Exhaust Heat	395 F
Final Fantasy 2	395 F
Final F. Mystic. Quest	345 F
Final Fight	395 F
G.F. KO Boxing	345 F
Gun Force	395 F
Hook	395 F
James Pond JR	345 F
Kablooey	245 F
Legend of Zelda	375 F
Lemmings	395 F
Magic Sworld	395 F
Mystical Ninja	395 F
NHL Hockey	395 F
Pebble Beach Golf	395 F
Phalanx	395 F
Pilot Wings	395 F
Populous	395 F
Prince of Persia	395 F
Push Over	395 F
Race Drivin	345 F
Rampart	395 F
Rival Turf	345 F
Robocop 3	295 F
Skin's Game Golf	395 F
Space Megaforce	395 F
Spanky's Quest	295 F
Streetfighter 2	495 F
Strike Gunner	345 F
Super Bowling	345 F
Super Buster Bros	395 F
Super Double Dragon	395 F
Super Ghouls'n Ghosts	395 F
Super Kick Off	395 F
Super off Road	395 F
Super Smash TV	295 F
Super Soccer Champ.	395 F
Super Tennis	395 F
The Chessmaster	395 F
The Simpson's	395 F
Thunderspirits	345 F
UN Squadron	395 F
Wing Commander	395 F
Wings 2	395 F
WWF Wrestlemania	395 F

MEGADRIVE
FRANCAISE

L'ACTION REPLAY PRO **395F**
CONTROL PAD PRO 2 **125F**

PROMOTIONS H.D.Shop

Aquatic Games	199 F
Art Alive	199 F
Buck Rogers	345 F
Cadash	295 F
Mario Lemieux	245 F
Robocod	195 F
Slime World	195 F
Smash TV	245 F
The Simpson's	345 F

– TOP 10 –

Sonic 2	345 F
Street of Rage 2	345 F
Mickey et Donald	345 F
Ecco le Dauphin	345 F
Bulls Vs Lakers	395 F
Thunderforce IV	345 F
Lemmings	345 F
WWF Wrestlemania	345 F
Power Monger	345 F
Road Rash 2	345 F

Aliens 3	345 F
Ariel Little Mermaid	345 F
Atomic Runner	345 F
Back to future 3	245 F
Batman	345 F
Batman Returns	345 F
Beast 2	345 F
Captain America	395 F
Chuck Rock	345 F
D.R. Supreme Court	345 F
Desert Strike	345 F
Double Dragon	395 F
Dragon's Fury	345 F
Dungeon and Dragons	345 F
E.Holyfield Real Box.	345 F
Europ. Club Soccer	345 F
F 22 Interceptor	345 F
Galahad	345 F
Greendog	345 F
Home Alone	345 F
Indy Last Crusade	345 F
Jennif. Capriati Tennis	345 F
John Madden 93	345 F
Jordan Vs Birds	345 F
Kid Chameleon	345 F
Leaderboard	345 F
LHX Attack Chopper	345 F
Lotus Turbo Challenge	345 F
Mickey Mouse	345 F
Mystical Fighter	395 F
NHLPA Hockey 93	345 F
Olympic Gold	345 F
Pacmania	345 F
Populous	345 F
Predator 2	345 F
Rampart	395 F
Risky Woods	345 F
Senna Grand Prix	345 F
Side Pocket	345 F
Speedball 2	345 F
Street of Rage	345 F
Super Fantasy Zone	345 F
Talespin	345 F
Tazmania	345 F
T2 Arcade Game	345 F
Team USA Basket	345 F
Terminator	345 F
Toki	345 F

GAMEBOY

LIGHT MASTER **79F**
(Agrandit l'image du gameboy éclaire l'écran)
ACTION REPLAY PRO **295F**

– TOP 10 –

Super Marioland 2	225 F
Looney Tunes	225 F
Star Wars	225 F
NBA Challenge N2	225 F
Speed Ball 2	225 F
Tiny Toon	225 F
Spiderman 2	225 F
Track and Field	225 F
Megaman 3	225 F
Turn and Burn	225 F

PROMOTIONS H.D.Shop

G.F. KO Boxing	175 F
Ninja Taro	175 F
Soccermania	145 F
Spy VS Spy 2	175 F
Swamp Thing	175 F
Track and Meet	175 F

4 in 1 Fun Pack	225 F
Addams Family	225 F
Adventure Island	225 F
Alley Way	195 F
Batman	225 F
Batman Return of joker	225 F
Battle Toads	225 F
Best of Best Karate	225 F
Bionic Commando	225 F
Blades of Steel	225 F
Blues Brothers	225 F
Bugs Bunny 2	225 F
Chessmaster	225 F
Double Dragon3	225 F
Double Dribble	225 F
Dr Franken	225 F
Ferrari Grd Prix	225 F
Final Fantasy 2	295 F
Golf	195 F
Hit the Ice	225 F
Kirby's Dream.	225 F
Mac Donald Land	245 F
Marble Madness	225 F
Megaman2	225 F
Mickey Danger.Ch.	225 F
Pacman	225 F
Parasol Star	225 F
Prince of Persia	225 F
Prince Vaillant	245 F
Robocop 2	225 F
Rogger Rabbit	225 F
Simpson's n2	225 F
Super Kick Off	225 F
Super Marioland	195 F
T2 Arcade Game	225 F
Tennis	195 F
Tom and Jerry	225 F
Terminator 2	225 F
Turtles Ninja	225 F
Turtles Ninja 2	225 F
Ultima Ruines	295 F
World Circuit Séries	225 F
WWF Superstars 2	225 F

GAMEGEAR

LE WIDE MASTER **89F**
(Loupe)

Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR **89F**

– TOP 10 –

Sonic 2	245 F
Street of Rage	225 F
Prince of Persia	225 F
Tazmania	245 F
Shinobi 2	225 F
Batman Returns	245 F
Alien 3	225 F
Lemmings	245 F
Defender oasis	295 F
Terminator	245 F

Indy Last Crus.	225 F
Leaderboard	175 F
Marble Madness	245 F
Mickey Mouse	245 F
Ninja Gaiden	225 F
Olympic Gold	245 F
Out Run	175 F
Out Run Europ	225F
Senna Gd Prix	245F
Shinobi	245 F
Sonic Hedgeh.	245 F
Spiderman	225 F
Super Kick Off	245 F
Alien Syndrome	175 F
Chuck Rock	245 F
Donald Duck	245 F
G Loc (Afterb. 2)	175 F
G. Foreman Box.	245 F
Super Monaco GP	175 F
Super of Road	225 F
The Simpson's	225 F
Wimbledon Tennis	245 F
Wonderb. Dragon's Trap	245 F

PROMOTIONS H.D.Shop

Chessmaster	145 F
Crystal Warriors	145 F
Dragon Crystal	145 F
Fantasy Zone	145 F
Halley Wars	145 F
Joe Montana	145 F
Pengo	145 F
Putter Golf	145 F
Slider	145 F
Solitaire Poker	145 F
Woody Pop	145 F

OUVERT DE 9h à 19h
DU LUNDI AU SAMEDI

HARD DISCOUNT SHOP
BP 49 - 06560 VALBONNE

Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER
93 95 80 40 *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

NOM
PRENOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL — TEL
N° CLIENT — N° carte bleue :

REGLEMENT :
- ☐ Chèque Bancaire
- ☐ CCP
- ☐ Je préfère payer au facteur (+29F)
- ☐ Carte-bleue :

Date d'expiration __/__
Signature :

TITRES 14-JOYPAD	CONSOLE	PRIX
Les jeux sont expédiés par colissimo	Port-Emballage	+20 F
	Total à payer	

POUR UNE COUPE DU MONDE INOUBLIABLE !



Choisissez le type de formation que vous voulez aligner sur le terrain, en tenant compte, si vous le souhaitez, des caractéristiques propres de chaque joueur.

Un autre jeu de foot sur Master System, on peut dire que ça fait du bien! Cela fait, en effet, près de 8 mois que Champions of Europe a atterri sur la 8 bits de Sega et,depuis, aucune simulation de foot digne de ce nom n'a perturbé sa douce hégémonie. Tecmo World Cup Soccer '92 s'avance donc en terrain conquis, sans pour autant s'avérer vaincu d'avance, ce dernier jeu de foot de la MS proposant, en effet, bon nombre de possibilités. Tout d'abord, vous pourrez jouer soit en exhibition, soit en mode Coupe du monde, ou bien à deux contre un adversaire humain (Ouglet's est donc exclu!) Il y a même une option permettant de visualiser une partie, comme si vous étiez

TECMO WORLD CUP S

spectateur. Vous aurez le choix entre 16 équipes parmi les meilleures de la planète, comme le Brésil, la France, l'Italie ou l'Allemagne. Vous pourrez alors lui donner la couleur de maillot que vous voudrez! Ensuite... place au sport! Sur le terrain, les tackles sévères et autres tirs canons vont se succéder frénétiquement. Les parades des gardiens sont aussi superbes, allant de la claquette au plongeon fulgurant, ça va chauffer sur le terrain!



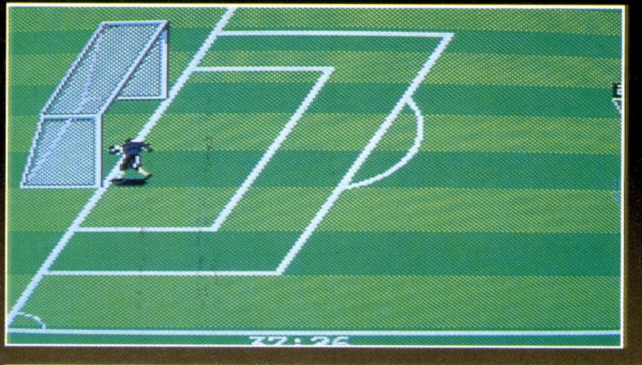
Le corner, une phase de jeu qui peut être redoutable pour les gardiens de but. Ici, vous frapperez la balle par rapport à l'endroit où se trouve le petit cercle bleu, ce dernier pouvant être dirigé.



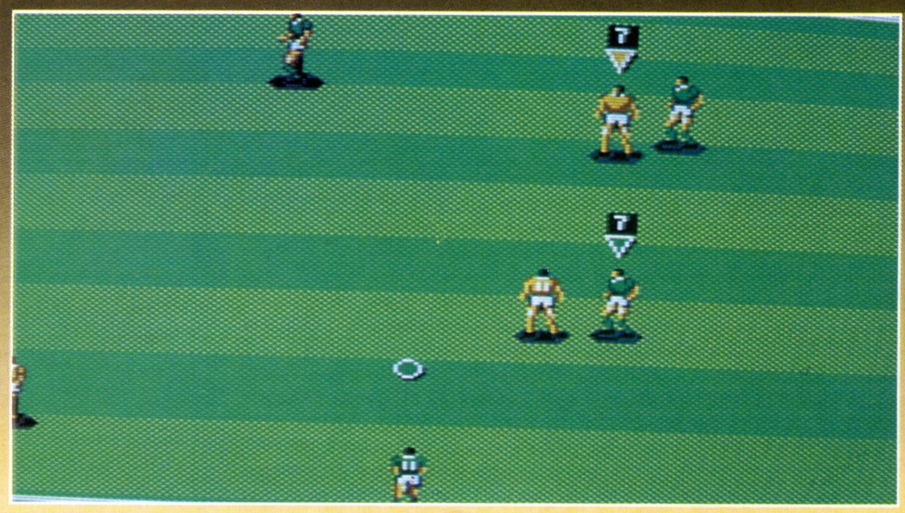
Et voilà enfin un superbe but! Le gardien adverse est dépité, mais nous sommes tellement heureux qu'on s'en fiche royalement! Ouaaaiiis!!



Pour les touches, il suffit aussi de mettre la direction vers l'endroit voulu (cercle), puis de lancer la balle. Faites attention à l'interception!



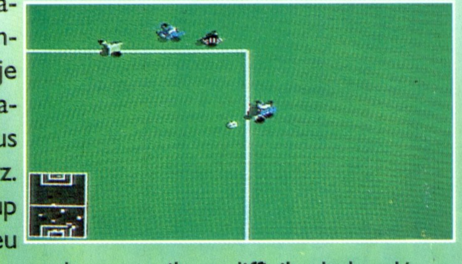
Il y a deux façons pour un gardien de foot, de dégager son camp. Soit au pied: vous n'avez qu'à appuyer sur le bouton 2 et mettre dans la direction désirée; soit à la main: appuyez simultanément sur le bouton 1 et la flèche "bas" de votre manette.





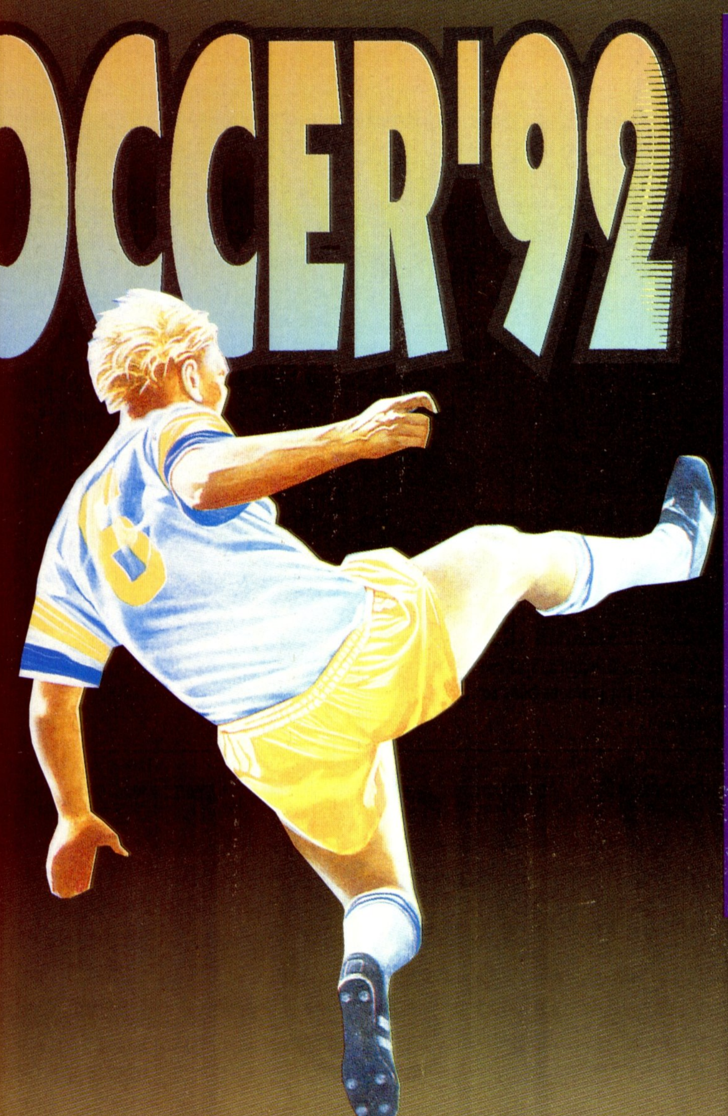
TECMO WORLD CUP '92 VS CHAMPIONS OF EUROPE

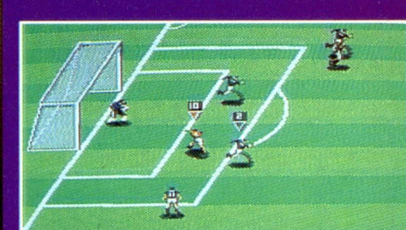
Il était évident que le "match" devait opposer les deux meilleurs jeux de foot de la MS. Avec Champions of Europe, TWC'92 a trouvé un adversaire de poids. Le premier est, d'emblée, beaucoup plus axé sur la simulation pure; le fait de pouvoir changer les paramètres du vent, des joueurs ou du terrain, est un atout important. Par contre, pour ce qui est de la vue du terrain, je préfère le Tecmo qui fait beaucoup plus penser à de l' arcade. De même, les sprites de ce dernier sont beaucoup plus gros, ce qui est un peu plus agréable, vous en conviendrez. Finalement, manier correctement les joueurs sera beaucoup plus aisé dès le départ pour Tecmo, et demandera un peu plus d'entraînement pour Champions of Europe. Comme vous le voyez, il est difficile de les départager, mais si vous êtes un véritable fan de foot technique et que la difficulté ne vous fait pas peur, gardez Champions; sinon, prenez l'autre, vous serez tout aussi comblé, croyez-moi!



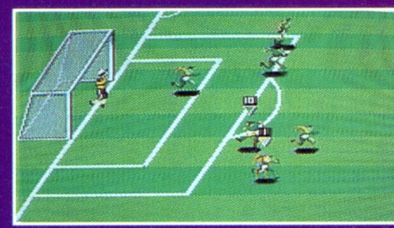
TECMO WORLD CUP SOCCER'92

EDITEUR • SEGA
GENRE • SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE 2
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2
CONTINUES PASSWORDS

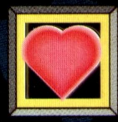








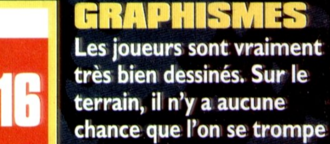
LES ARRETS DU GARDIEN
Votre gardien est indispensable! Regardez plutôt ses parades. Un superbe envol dans les airs pour récupérer une balle impossible. Une deuxième parade le fait s'étirer à l'horizontale absolue: c'est le plongeon parfait. Dans le troisième arrêt, il s'oppose à bout portant à un véritable boulet de canon! Mieux vaut avoir du coffre!



• Encore un bon jeu de foot sur Master! Une bonne ambiance sonore.
• Une excellente maniabilité. Des coups très nombreux et bien réalisés.



• Il est assez difficile de marquer un but! Quelques faibles clignotements.



GRAPHISMES — 16
Les joueurs sont vraiment très bien dessinés. Sur le terrain, il n'y a aucune chance que l'on se trompe de sujet !

ANIMATION — 16
Pour de la Master System, j'avoue que c'est très fort. Une animation pareille, qui ne souffre d'aucun ralentissement, chapeau!

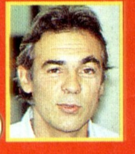
MANIABILITE — 17
C'est du tout bon. On ne se trompe pas pour faire les passes, les tirs ou pour les coups de pieds arrêtés, que ce soit un corner ou une touche.

SON — 16
L'ambiance du Stade est garantie. Certes, les sons en eux-mêmes sont moyens, mais l'ambiance, elle, décoiffe !

Qu'il est chouette d'avoir à tester des jeux de ce genre! Dès le départ, j'ai été séduit par sa formidable maniabilité et le nombre de coups que l'on pouvait faire. Sur Master, il faut avouer que c'est un petit miracle. Vu de 3/4 de côté, l'angle est idéal pour faire convenablement des passes, des centres et même des corners. Par contre, comme je le disais plus haut, marquer devient vraiment très difficile! Mais, si, comme moi, vous en mettez un de 25 mètres en pleine lucarne sans que le gardien ne cligne d'un oeil, vous allez être comblé de voir à quel point cela valait la peine d'attendre! Réellement, vous pouvez vous procurer ce jeu, vous ne risquez pas de vous ennuyer.
TRAZOM



Tous les fans de foot seront comblés avec Tecmo World Cup. Tout d'abord, la réalisation est excellente, que ce soit au niveau des graphismes ou de l'animation. Tecmo World cup est orienté vers l'arcade et l'aspect technique de ce sport est moins développé que dans Champions of Europe, qui tire plus vers la simulation. Mais ce jeu ne manque pas de réalisme pour autant et, surtout, il est assez facile d'accès. Les matchs sont satisfaisant lorsque l'on joue seul et ils deviennent vraiment passionnants lorsque l'on joue contre un copain. Avis aux amateurs ! AHL



GLOBAL 86%

MOI, MA DROGUE C'EST LE STEACK DE PREDATOR...

Rapport du FBI de Los Angeles daté du 22 Août 1997 (soit dit en passant, cette date donnée dans la doc nous place sept jours exactement avant l'apocalypse nucléaire de Terminator 2, vous avez intérêt à vous manier le train !) : primo, des dealers ont attaché de nombreux fonctionnaires de police à des poteaux dans les rues de LA et deuxio, un gros monstre baveux et hyper laid tout droit sorti d'un film du type Predator 2 (hasard !) s'apprête à manger tout crus les fonctionnaires de police sus–cités. Autre bonne nouvelle : vous êtes le Lieutenant Harrigan, celui qui est chargé du secteur dont les infos confidentielles précédentes traitent. Par chance, vous êtes muni d'un armement évolutif pas dégueu et de petit trucs sympas comme une trousse de secours ou un gilet pare–balles.
Cinq niveaux d'action intense vont vous être proposés avec une superbe vue en 3D isométrique. Et vous savez ce que ça sous–entend, une 3D isométrique ? Eh bien que les ennemis se pointent de partout, surgissent par les fenêtres, vous frappent par derrière, un vrai bonheur ! À vous de savoir tirer et d'anticiper comme il faut. En ce qui concerne la mission, vous devez libérer un nombre d'otages défini au départ tout en évitant le regard profond du Predator qui ne vous lâche pas d'une semelle. À vous de jouer, hop la !



LE PREDATOR VEILLE
Si vous regardez bien le cliché de près, vous noterez trois points rouges en triangle près de la fenêtre de gauche. Pas de panique, c'est juste le regard du Predator qui vous suit en infra–rouges. Ce dernier veut simplement vous griller sur place, vous et tous les otages du niveau !

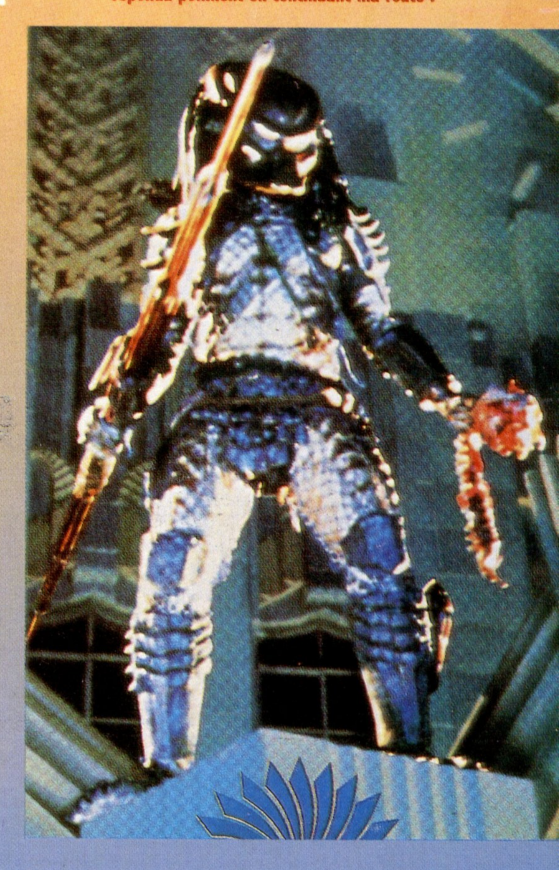
PREDATOR 2

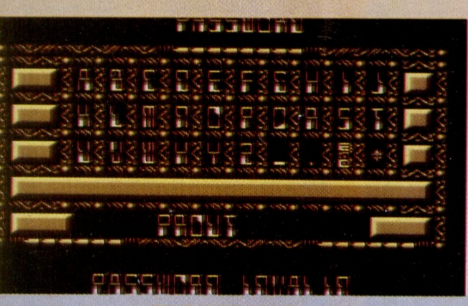


NON À LA DROGUE !
Les otages à libérer sont attachés et crient "Help ! ", ce qui veut dire "Au secours", heureusement que le Lieutenant est bilingue. Moi, j'aurais compris "Vous avez l'heure ?" et j'aurais répondu poliment en continuant ma route !

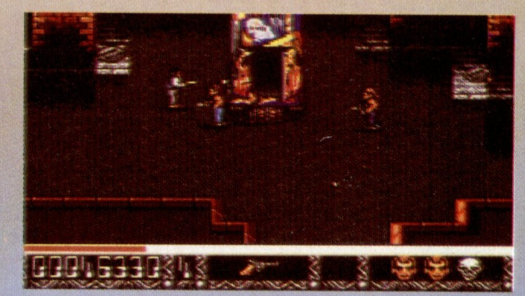


Une digit du film apparaît lorsque vous perdez, une modeste consolation...





UN MOT DE PASSE, SIOU PLAIT !
La présence de mots de passe nuit au jeu car sa durée de vie en prend un sacré coup, dommage.



LE BOSS DE FIN EST UNE... CAMIONNETTE !
Pour finir en beauté le niveau, vous devez vous défaire de cette camionnette dont sortent des ennemis fous de rage. Pendant ce temps, d'autre ennemis vous harcèlent de toute part.



TOUCHE PAS À MON GILET PARE-BALLES !
Le héros, il est en chemise blanche et il a un super gilet pare-balles bleu ! Ça fait super : on dirait un vrai flic, comme dans les films ! En passant, remarquez la moto en bas à droite avec la nana blonde à l'arrière. Elle ne fait seulement que passer.

LES ARMES DANS PREDATOR 2

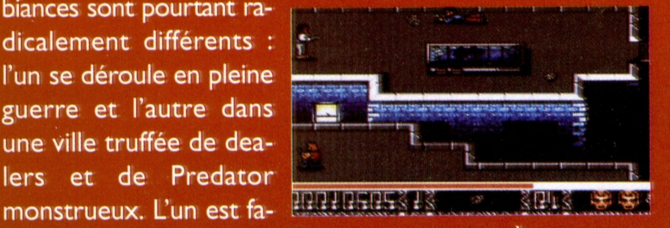
Au bas et au centre de l'écran se trouve un petit symbole qui représente l'arme que vous utilisez. Il suffit d'appuyer sur le bouton adéquat pour sélectionner l'armé, si tant est que vous la possédiez. Des bonus d'armement se trouvent en effet un peu partout. Comme les munitions sont limitées (chiffre à côté, sauf pour le pistolet), il faut tout le temps ramasser ces bonus.



LE FLINGUE NORMAL
Vous possédez toujours cette arme et en quantité limitée.

FACE À FACE — PREDATOR 2 VS MERCS

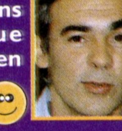
Ces deux jeux sont très similaires dans le déroulement de l'action. Dans les deux jeux, vous devez tirer comme un malade sur des ennemis qui arrivent de partout et qui ne se privent pas de la joie intense de vous canarder ! L'armement dépend aussi dans les deux jeux de ce que vous trouvez comme items. Bref, un max de similitudes pour ces jeux dont les univers et les ambiances sont pourtant radicalement différents : l'un se déroule en pleine guerre et l'autre dans une ville truffée de dealers et de Predator monstrueux. L'un est facile et l'autre difficile (en l'occurence Mercs). À vous de faire votre choix car l'aspect technique ne pourra pas départager ces deux jeux qui se valent complètement.



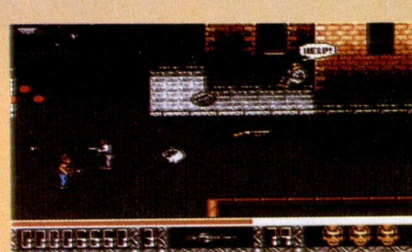
À la prise en main, l'on se demande bien si on a bu car Predator 2 paraît plutôt difficile. Après dix minutes de jeu, on y arrive mieux et on commence à prendre son pied à tout buter à l'écran. Après une demi-heure, on a passé les premiers niveaux et on connaît les passwords. Le lendemain, le jeu est terminé, hop la, à la poubelle, au suivant ! Quel dommage que Predator soit si facile (les mots de passe n'arrangent rien) car on tenait là une petite merveille de jeu d'action. Pour de la Master System, le résultat est plutôt sympa avec de nombreux sprites, une animation hors pair, pas de clignotements, et de nombreuses couleurs. En fait, on retrouve l'ambiance morbide du film. La jouabilité est aussi au rendez-vous avec des armes différentes et des ennemis bien collants. Le problème est la durée de vie qui se borne à deux jours, pas plus, dommage...

OLIVIER

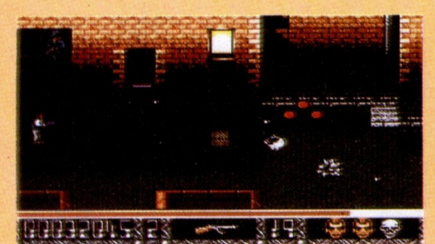
J'aime bien l'ambiance de Predator 2 et la réalisation de ce jeu est tout à fait honnête, même si les couleurs sont très sombres. La maniabilité est bonne, l'action suffisamment stressante et pourtant, je ne suis pas emballé. Il faut même reconnaître que si ce jeu n'est guère original, le coup du viseur infrarouge du Predator pimente bien l'action, mais je ne suis toujours pas convaincu. Tout cela est quand même plutôt monotone, il ne se passe rien de bien excitant ! Il manque ce fameux petit quelque chose qui fait les grands jeux. C'est dommage, car le Predator est un personnage en or, mais ce jeu est bien moins intéressant que Terminator ou Alien 3, par exemple.



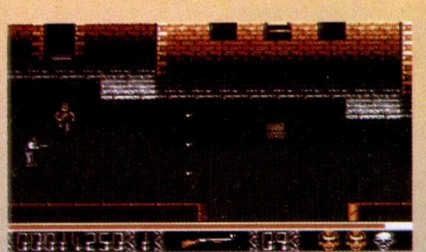
AHL



LE FUSIL
Le fusil vous permet de tirer avec une plus grande puissance de feu.



LE FUSIL MITRAILLEUR
Avec cette arme, vous pourrez tirer en cône autour de la ligne de visée. Cela permet de balayer une zone plus importante.



LE FUSIL À CANON SCIE
Cette arme est redoutable car elle envoie trois projectiles d'un coup dans trois directions. Cela équivaut à un classique triple tir de shoot-them-up.



LA GRENADE
La grenade est une arme de jet qui explose là où elle tombe. Très utile pour éliminer un ennemi couché sur un pont et qui vous barre le passage.

PREDATOR 2

EDITEUR
ARENA
GENRE
ACTION
TAILLE CARTOUCHE
2 MB
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES
PASSWORDS
NOMBRE DE NIVEAUX • 5



- De bons éléments techniques.
- On retrouve l'ambiance du film.
- L'action est au rendez-vous.





- Le jeu est beaucoup trop facile.



GRAPHISME — 15
Les graphismes sont un peu sombres mais de très bonne composition avec des niveaux variés.

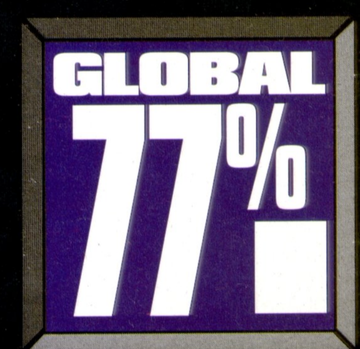


ANIMATION — 16
Une bonne animation pour de la Master System et surtout, pas de clignotements de sprites.



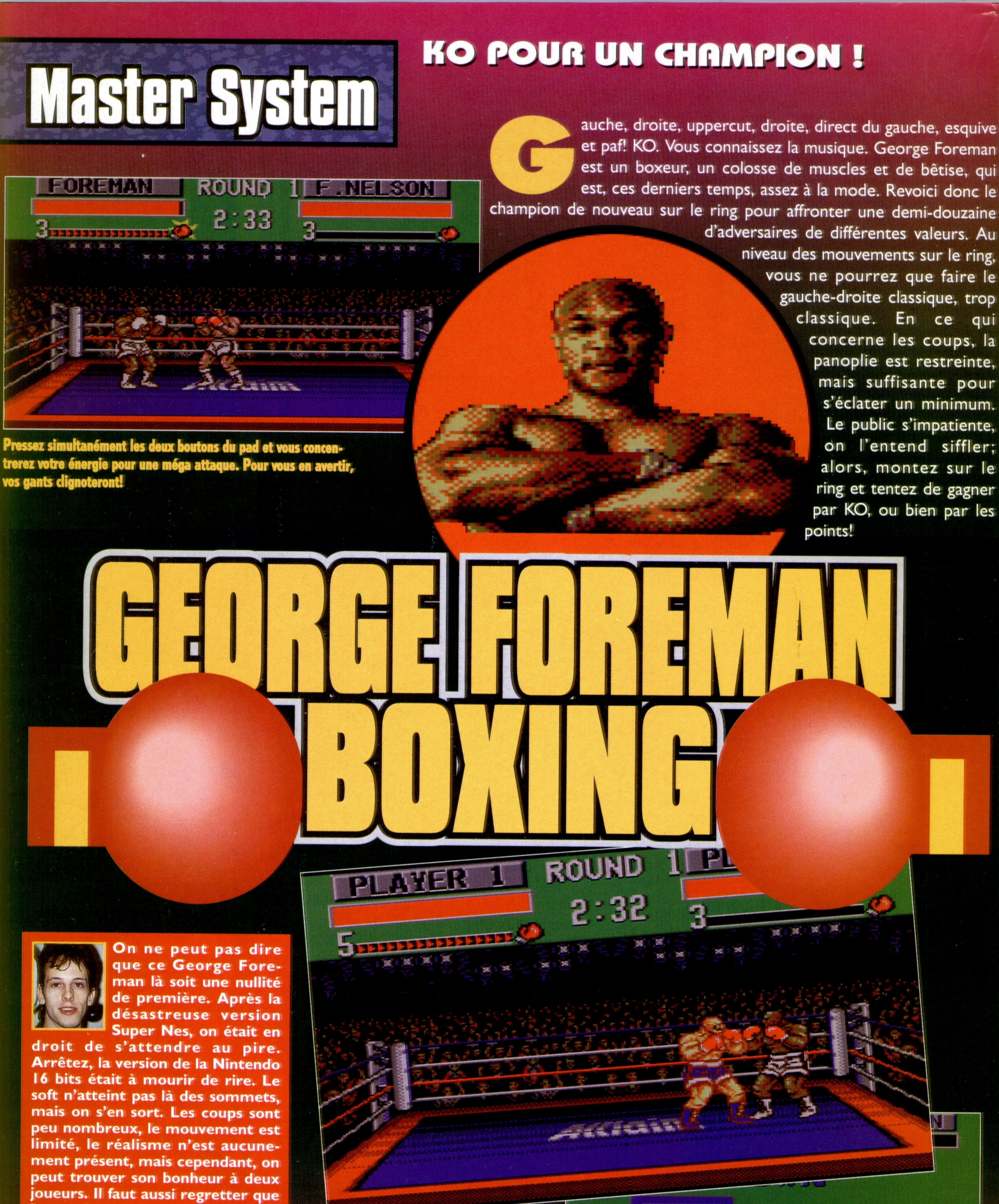
SON — 15
Le son est bon sans plus, pas de quoi se rouler par terre ! Par contre, on retrouve l'ambiance sonore du film, d'où la note.

MANIABILITE — 17
Après un temps d'adaptation, on manie le personnage avec une aisance bien sympathique, pas de problèmes donc.



KO POUR UN CHAMPION !

Gauche, droite, uppercut, droite, direct du gauche, esquive et paf! KO. Vous connaissez la musique. George Foreman est un boxeur, un colosse de muscles et de bêtise, qui est, ces derniers temps, assez à la mode. Revoici donc le champion de nouveau sur le ring pour affronter une demi-douzaine d'adversaires de différentes valeurs. Au niveau des mouvements sur le ring, vous ne pourrez que faire le gauche-droite classique, trop classique. En ce qui concerne les coups, la panoplie est restreinte, mais suffisante pour s'éclater un minimum. Le public s'impatiente, on l'entend siffler; alors, montez sur le ring et tentez de gagner par KO, ou bien par les points!



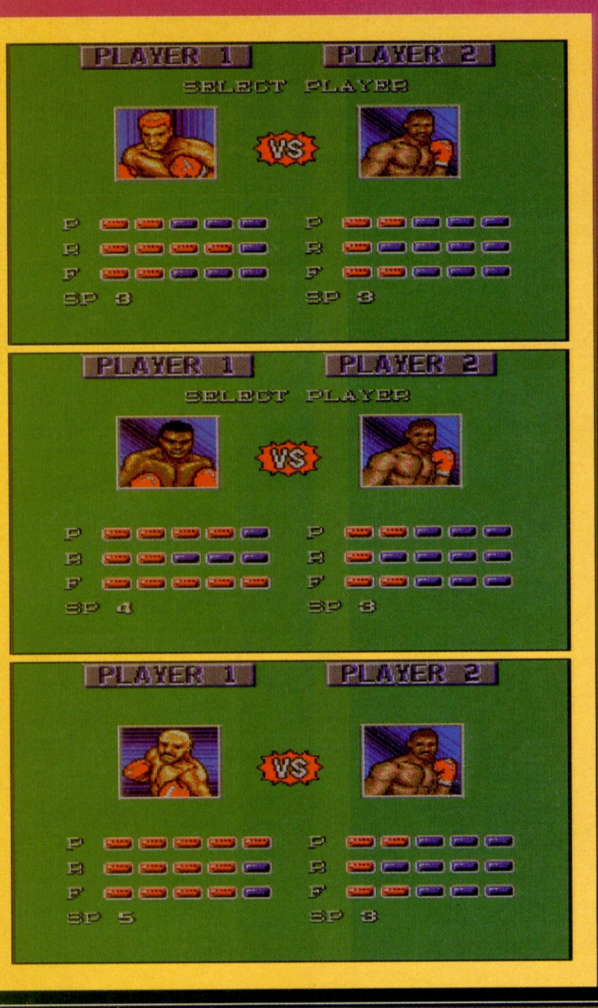
Pressez simultanément les deux boutons du pad et vous concentrerez votre énergie pour une méga attaque. Pour vous en avertir, vos gants clignoteront!

GEORGE FOREMAN BOXING

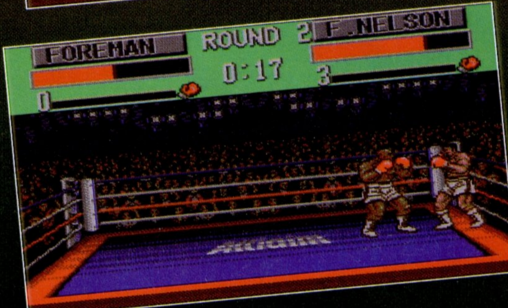
On ne peut pas dire que ce George Foreman là soit une nullité de première. Après la désastreuse version Super Nes, on était en droit de s'attendre au pire. Arrêtez, la version de la Nintendo 16 bits était à mourir de rire. Le soft n'atteint pas là des sommets, mais on s'en sort. Les coups sont peu nombreux, le mouvement est limité, le réalisme n'est aucunement présent, mais cependant, on peut trouver son bonheur à deux joueurs. Il faut aussi regretter que le nombre de boxeurs soit aussi limité. Avec seulement cinq, on a vite fait le tour. Heureusement encore que les graphismes soient honnêtes, sinon il y aurait de quoi hurler. T.S.R.

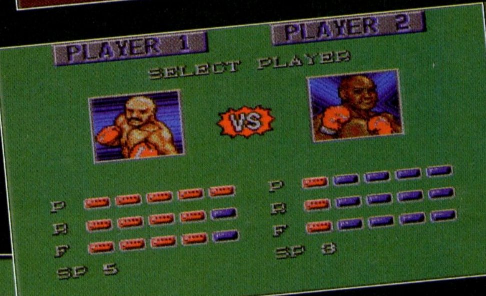
Appuyez frénétiquement sur vos boutons du pad pour vous relever avant la fin du décompte fatidique!

Quelques-uns des boxeurs que vous rencontrerez peut-être. Pour chacun d'entre eux, une mini fiche technique.

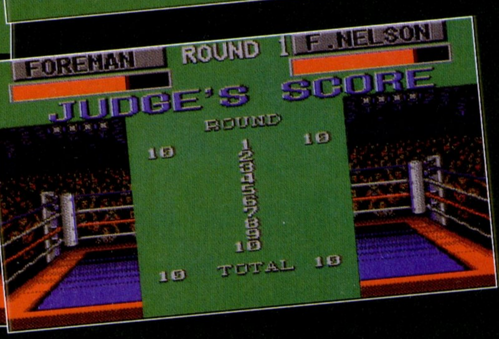




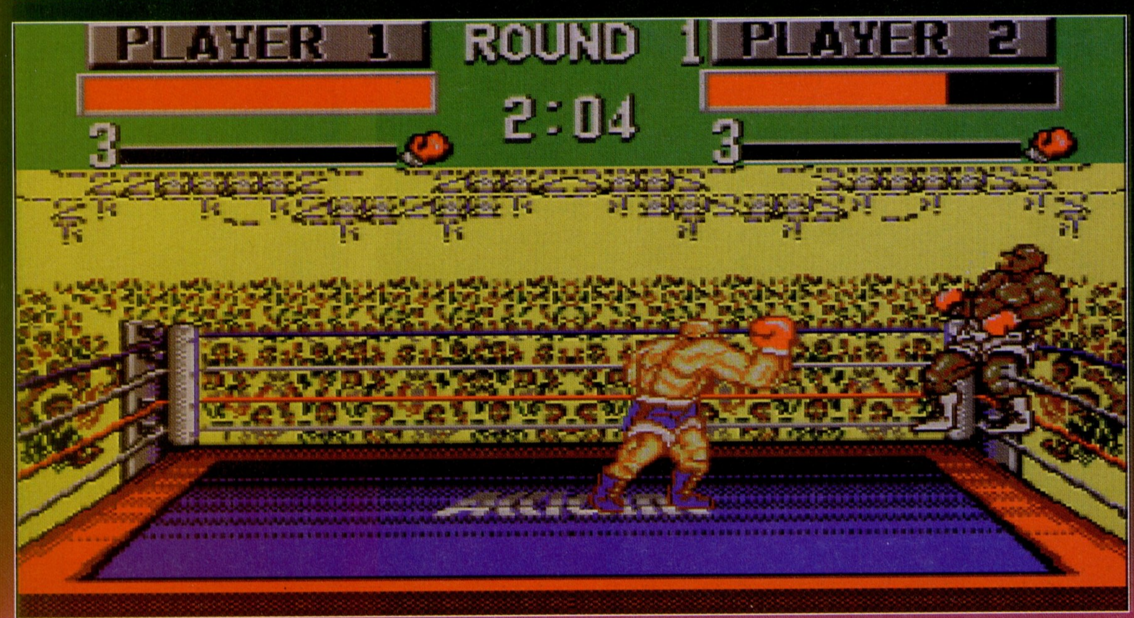








Sur le ring, bougez de gauche à droite et de droite à gauche. Même le Rocky de la CBS Colecovision proposait un mouvement, non seulement horizontal, mais aussi vertical!



GEORGE FOREMAN BOXING

EDITEUR • FLYING EDGE
GENRE • SIMULATION DE BOXE
TAILLE CARTOUCHE • 2 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
CONTINUES • INFINIS



- graphiquement assez réussi.



- peu de boxeurs adverses.
- un mouvement seulement horizontal sur le ring.
- un intérêt assez faible.



GRAPHISMES

Un effort visible a été fourni. Ce n'est pourtant pas cela qui fait de ce soft un must parmi les must.



ANIMATION

Les mouvements des boxeurs ne sont pas toujours très fluides, mais le tout reste d'assez bonne facture.



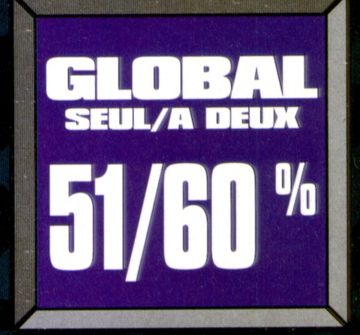
MANIABILITÉ

Si les attaques sont faciles à réaliser, les parades ne sont pas toujours évidentes à aligner. Plutôt bon tout de même.



SON/BRUITAGE

Première impression: c'est la CBS Colecovision! Mêmes sons! Seconde impression: ce n'est guère mieux..





LES BONNES
INTERESSE...

Nintendo®

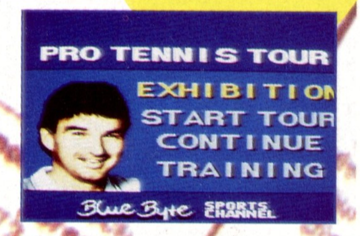
NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

PRIX MAXIMUM CONSEILLES

JIMMY CONNORS (SORTIE LE 10 MARS)

419F





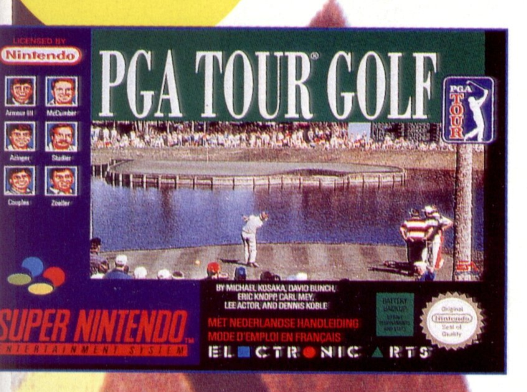


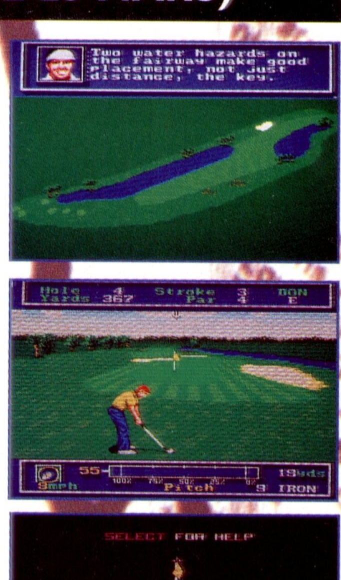


Le circuit mondial des meilleurs joueurs de tennis vous est enfin ouvert. Entraînez vos meilleurs coups : service, coup droit, lob, volée, amortie... et tentez votre chance pour devenir le meilleur joueur de l'ATP.

419F

PGA TOUR GOLF (SORTIE LE 23 MARS)





LE GOLF PROFESSIONNEL
Avec PGA Tour Golf, vous utilisez le mode 7 de la Super Nintendo et vous visualisez le terrain en 3D. Parcourez le green dans le parfait respect des règles du golf... jusqu'au club house !

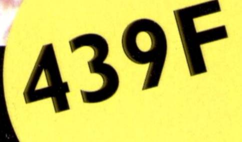
439F

NHLPA HO (SORTIE

Dans la peau d'une équipe de hockey, vous êtes lancé dans un championnat gigantesque où tous les coups sont permis... techniquement ! Une très grande simulation sportive.

NOUVELLES, ÇA VOUS

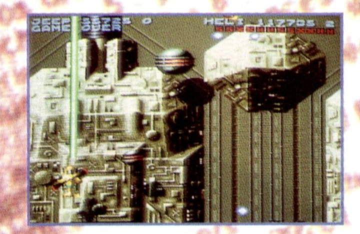
SUPER SWIV (SORTIE LE 20 MARS)





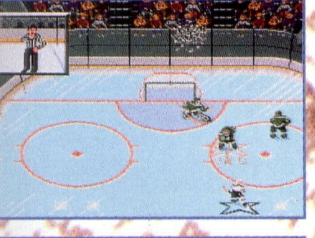


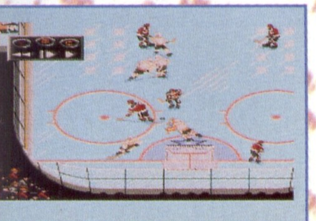


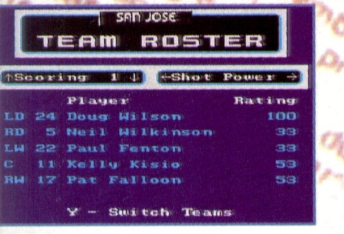


Une méchante race souterraine extra-terrestre veut nous envahir. Préparez-vous à vous battre, avec une jeep ou un hélicotère équipés d'armes hyper-sophistiquées. Votre nom de code : Super Swiv !

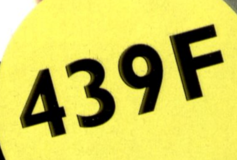
CKEY 93 VRIL)







DESERT STRIKE (SORTIE LE 23 MARS)





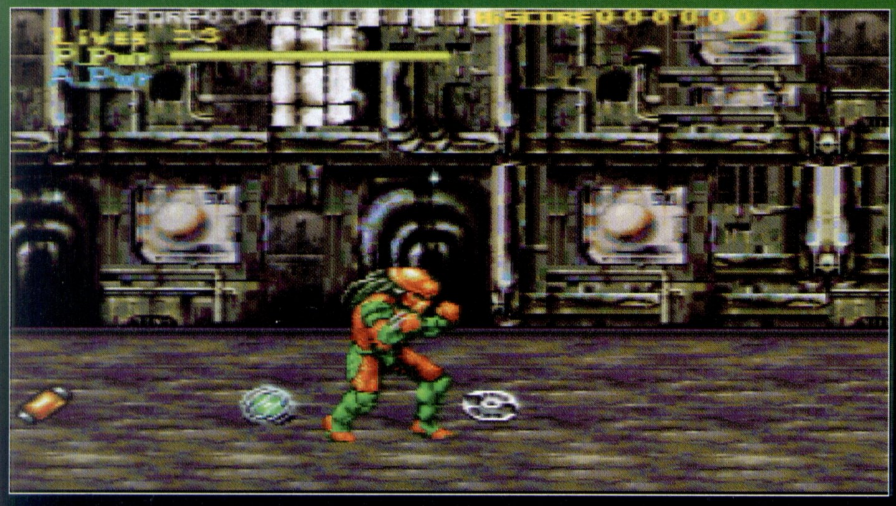


La guerre du Golfe n'est pas finie ! un terrible tyran a envahi la région d'une façon on ne peut plus illégitime... A bord de votre hélicoptère, vous devez rétablir l'ordre, libérer les soldats prisonniers et bombarder de missiles les troupes ennemies.

UMACE CONTRE ACIDE !

N'oubliez pas de jeter des coups d'oeil de temps à autre sur le sol, quelques bonnes surprises vous attendent: bonus d'énergie, armes de jet et boule verte d'invisibilité. Sans ces items bonus, vous risquez d'avoir du mal à terminer ne serait-ce qu'un niveau (en mode hard j'entends).

Les affiches se font de plus en plus belles ces temps-ci sur Super Famicom: en attendant Terminator Vs Robocop (déjà sorti en BD comics), vous allez pouvoir choisir entre un Alien et un Predator pour vous battre dans des combats de titan contre la machine ou un pote. Des matches au sommet, donc, mais aussi un mode de beat-them-up en progression qui vous mettra dans la peau acide du Predator venu en grand justicier sur la planère Méga 4 en cette année 2493. L'action se déroule dans les rues et les alentours de New Shangaï, une ville envahie par des hordes d'aliens venus manger de l'humain et gouverner dans le chaos le plus total. Heureusement, vous êtes là avec votre tête de phacochère mal rasé et votre rayon laser à trois niveaux de puissance. Mais attention, ce laser dépense de l'énergie, vous devrez donc vous battre la plupart du temps avec vos petites mimines! Plusieurs coups sont possibles comme dans tout bon beat-them-up, et des Boss de fins au look très Alien vous attendent dans la plus pure des traditions. Saurez-vous traverser les rues, les égoûts et les ascenseurs de ce monde aux mains des aliens, espérons le!



ALIENS VS P

FACE À FACE
ALIENS VS PREDATOR CONTRE RUSHING BEAT 2

Une comparaison dans le style mais pas dans la forme car les univers sont différents, presque incomparables. Dans RB 2, on joue à un vrai beat-them-up alors que dans AVP, on assiste à une foire aux monstres (loupée enl plus!) Dans les deux jeux, on peut jouer soit en progression, soit en mode versus mais Rushing Beat 2 permet le jeu à deux en simultané dans le mode progression, ce que ne fait pas AVP. Les graphismes se valent pour les deux jeux avec une légère préférence pour RB2. Par contre, l'écart se creuse nettement quant à la variété d'ennemis rencontrés, le nombre de coups, l'intérêt ludique, le tout en faveur de RB2. Inutile donc de vous préciser mon choix!



Le Predator a une force herculéenne. Remarquez, cela vaut mieux car les aliens pullulent dans cette région. Ici, un superbe uppercut, coup tout en puissance mais qu'il faut souvent réaliser plus d'une fois pour se débarrasser d'un alien.



Ce Boss ressemble comme deux gouttes d'acide à un Alien géant. Normal, c'en est un! Il sera presque impossible d'utiliser votre super arme contre cet animal bondissant; il va, en effet, trop vite. Rabattez-vous sur les classiques coups de pied en sautant.



Un autre moyen pour le Predator pour se débarrasser d'un ennemi est le corps à corps. Il suffit de s'approcher au plus près et de coincer l'alien en le rouant de coups. Attention néanmoins aux coups de griffes.

Difficile de trouver un titre plus accrocheur que Aliens VS Predator et il est certain que bien des joueurs vont acheter ce jeu, alléchés par le titre. Eh bien, je peux vous dire que ce ceux qui vont craquer pour ce jeu seront déçus. Aliens VS Predator n'est qu'un beat them up de série B sans aucune originalité et qui est bien inférieur à des jeux comme Double Dragon ou Rushing Beat 2, qui ne sont pourtant pas des chefs d'oeuvre. L'action est particulièrement monotone et avant même d'arriver à la fin du premier niveau, on s'ennuie déjà. On aurait pu faire beaucoup mieux que cette daube marketing, avec des personnages de cette envergure. Il y a tant de bons jeux sur cette console qu'il faudrait être un débile profond pour acheter une nullité pareille. AHL



EDITEUR · ACTIVISION
MACHINE · JAPONAISE
GENRE · BEAT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE 8 MB
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 4
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2
CONTINUES · 5

Quelle déception! Je m'attendais au meilleur avec cette rencontre au sommet et je me retrouve avec le pire! N'exagérons pas trop quand même, Aliens Vs Predator n'est pas moche graphiquement (il est même réussi) mais son intérêt ludique est quasiment nul. Je pensais jouer à un jeu d'action mêlant plates-formes, combats et tirs et je me retrouve, une fois de plus, avec le enième beat-them-up sur Super Famicom; une honte! D'autant que le résultat n'est pas terrible: un mode versus avec trois coups à deux francs (pas de coups spéciaux variés et nombreux), un mode progression triste, monotone avec toujours les quatre mêmes sortes d'ennemis pendant tout le jeu. Je suis déçu et ni la qualité des graphismes, ni le prestige des deux héros ne me feront revenir sur ma décision: je boycotte ce jeu, faites de même! OLIVIER



Le jeu fait davantage penser au film Aliens, le Retour qu'au premier volet ou au dernier de la trilogie. Regardez, en effet, sur ce cliché le nombre de bestioles au mètre carré que l'on peut y trouver...

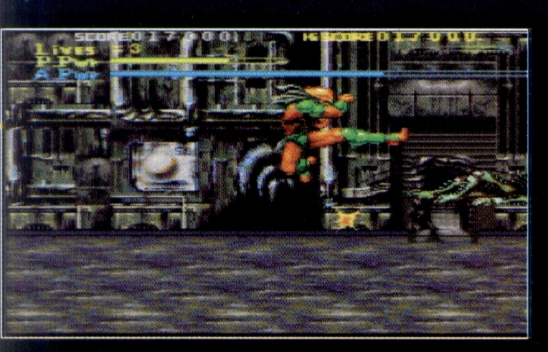
REDATOR

GRAPHISMES — 17
De superbes graphismes de fin du monde, des égoûts, des ruines, l'apocalypse en direct! Les monstres aussi sont réussis.

ANIMATION — 16
Pas de problèmes d'animation mais quelques bugs de clignotements de sprites presque imperceptibles.

SON/ BRUITAGE — 13
Les bruitages sont excellents mais les musiques horribles.

MANIABILITÉ — 15
Du bon et du mauvais. Les coups classiques sont faciles à réaliser et efficaces mais le peu de coups spéciaux n'est pas facile d'utilisation.





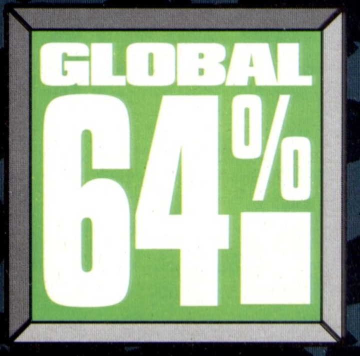


Il est possible de ramasser des objets à utiliser comme armes de jet. Par exemple, cette lame que vous trouverez à de nombreuses reprises sur le sol. Emparez-vous en rapidement et lancez la sur un alien, résultat garanti.



LE MODE VERSUS

Outre le mode en progression, il est possible de jouer en mode Versus comme dans tout bon beat-them-up. Choisirez-vous l'Alien ou le Predator?



California Games 2

TWISTING ON THE BEACH, CALIFORNIA GIRLS

C'est le grand retour des funboarders sur console et, en l'occurrence, sur la Super Nintendo américaine. Le multi–épreuves se faisant rare sur cette machine, on ne peut que se réjouir de l'arrivée des californiens dans nos foyers français. Grâce à California Games II (que nous appellerons CG II), vous allez pouvoir défier vos amis, vos voisins et toute la famille car il est possible de se livrer à un véritable championnat jusqu'à huit joueurs. Vous pouvez, bien sûr, aussi jouer seul contre la machine, c'est plus calme! Cinq épreuves vous sont proposées en mode entraînement, en mode épreuve seule ou en mode championnat, à vous de choisir. De nouveaux sports ont fait leur apparition après le BMX, le surf et autre jonglage de ballon: on trouve côte à côte, le deltaplane (Hang Gliding), le mono ski (Snow Boarding), le scooter de mer (Jet Ski), le surf (Body Boarding) et enfin le skate (Skate Boarding). Autant d'épreuves qui raviront les malades de fun et de sun!



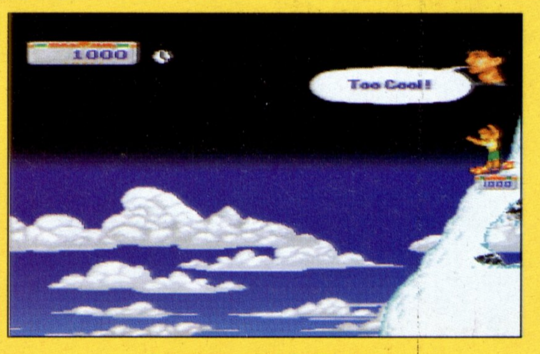
Attention aux rochers que vous trouverez sur votre chemin. Ou bien vous les évitez en tournant autour, ou alors vous sautez par dessus comme sur le cliché.





JET SURFING

Vous connaissez tous le scooter de mer, cet engin diabolique qui emmerde tout le monde sur les plages. Rien de plus agaçant, en effet, de se taper le gazouillis pétaradant de ces machines qui foncent, en rasant les plages sur lesquelles on tente de ronfler au soleil et dans le calme! Dans California Truc II, vous devez parcourir un circuit, utiliser les rampes de saut, passer sur tous les check points et éviter les rochers. Ce niveau utilise le mode 7.



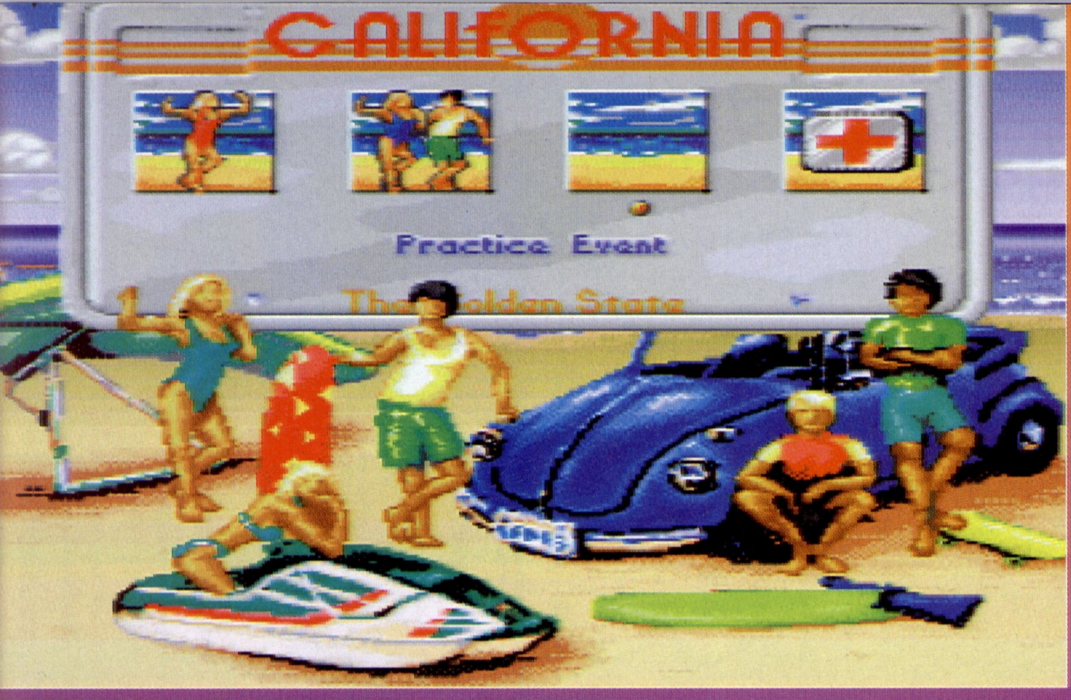
SNOW BOARDING

Cette épreuve vous fera dévaler des pentes hyper raides et presque totalement enneigées sur votre surf des neiges. Je dis "presque" car vous trouverez de nombreux obstacles sur votre chemin. Ces obstacles ont du bon et du mauvais. Vous risquez de vous les manger à pleine vitesse mais, lorsque vous réussissez à sauter par dessus, vous gagnez des points. A l'arrivée, vous devez réaliser des figures sur une rampe d'exhibition enneigée.



SKATE BOARDING

Vous devez parcourir un circuit en 3D mais qui n'utilise pas le mode 7. Pour prendre de la vitesse, il faut simplement aller de gauche à droite et pour gagner des points, il faut réussir des sauts en décollant du bord du circuit, puis en retombant sur le circuit. Arrivé dans les tunnels, vous devez tenter des 360 degrés pour empocher 1000 points.



Une vue imprenable qui fait sans doute une peur bleue au concurrent qui hésite depuis une heure à se lancer dans le vide.

CALIFORNIA GAMES II

EDITEUR	DMTC
MACHINE	AMERICAINE
GENRE	MULTI EPREUVES
TAILLE CARTOUCHE	8 MB
DIFFICULTE	FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉS	3
NOMBRE DE NIVEAUX	5 EPREUVES
NOMBRE DE JOUEURS	1 A 8
CONTINUES	NON



- Les épreuves sont éclectiques.
- Des décors colorés pour certaines épreuves.
- Le premier multi-épreuve sur Super Nintendo.



- Des épreuves inégales.
- La durée de vie semble limitée malgré les records à battre.

Un remake du grand bleu par la voie des airs!

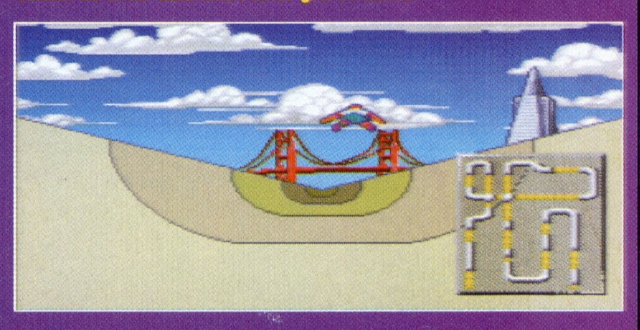


Je sais que les allergiques à la série des California Games sont nombreux mais je ne fais pas partie de ces derniers, désolé! Je me suis, par exemple, bien éclaté sur Lynx avec l'épreuve du surf ou du BMX et c'est avec fébrilité que j'ai testé CF II sur Super Nintendo. Les résultats sont inégaux selon les épreuves. Le skate est, par exemple, une idée de ce que l'on peut faire de pire en matière de graphisme, ce qui n'est pas le cas des épreuves comme le delta ou le jet ski. Cette dernière épreuve utilise, à ce propos, le mode 7 avec succès. En ce qui concerne l'intérêt ludique, il reste bas en général, sauf quand on joue à plusieurs et que l'on tente des records. California Games II est un jeu qui peut plaire mais qui reste moyen, dans l'ensemble. A vous de voir avant d'acheter

OLIVIER



Fun, fun, fun! L'esprit est délibérément estival et plein de bonne humeur en Californie. Si cela pouvait nous mettre du baume au coeur dans notre hiver gris et morne.



GRAPHISMES



14 — Des graphismes inégaux selon les épreuves avec du meilleur (Hang Gliding) comme du pire (Skateboarding).

ANIMATION

17 — De très bonnes animations quelles que soient les épreuves, avec du mode 7 pour le Jet Surfing et de fluidité pour tout le monde!

MANIABILITÉ



15 — Là aussi, la maniabilité a des hauts et des bas; mais après une prise en main, on n'a pas vraiment de problème à guider les champions.

SON/BRUITAGE



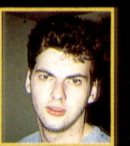
16 — Un son californien bien sympathique et de belles sonorités.

HANG GLIDING

Une des épreuves les plus belles graphiquement. Vous devez décoller d'une colline et vous envoler pour une balade en deltaplane. Le but de cette épreuve est d'abord de ne pas vous viander dans l'eau (ce n'est pas facile croyez moi) et ensuite de lancer des projectiles sur des cibles. Utilisez le mouvement de descente et de remontée pour rester en altitude.

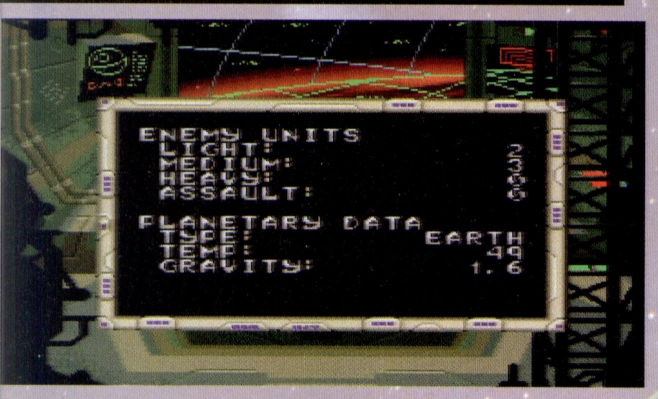
À première vue, California Games II est un jeu superbe, avec de nombreuses épreuves riches et originales. Malheureusement, lorsqu'on y joue un peu plus, on déchante très vite et on ne remarque plus que les défauts. L'animation par exemple est lente, voire même très lente. Dans l'épreuve du jet en trois dimensions, on a réellement l'impression d'être devant Mario Kart, mais au ralenti. Ça craint. Côté graphisme, c'est tout de même un peu mieux. Sans atteindre des sommets en la matière, cet aspect du jeu nous satisfera tout de même. Utilisant le mode 7 dans quelques épreuves, je m'attendais à un peu mieux de la part de ce titre pourtant ultra connu. Dommage..

J'M DESTROY



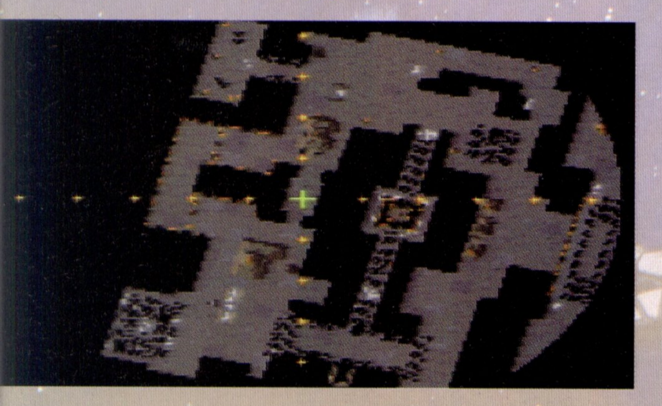


BATTLETECH ET LES MECHWARRIORS DANS VOTRE SALON !

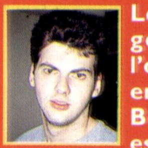


Avant d'accepter une mission, visez un peu le contenu!





Il fut un temps où une chaîne de télévision aujourd'hui disparue, diffusait un dessin animé génial, pour ne pas dire techniquement divin. Il s'agissait de Battletech. Dessin animé qui fut d'ailleurs repris par une autre chaîne un peu plus tard. On ne rigole plus maintenant car c'est à vous de jouer, de monter dans un robot gigantesque que vous aurez dûment équipé, et de combattre des dizaines d'autres titans de métal sur des planètes lointaines. Votre job, chasseur de prime. Sans motivation politique, vous parcourez l'univers à la recherche des meilleurs contrats. Plus vous gagnez d'argent, plus vous pouvez accroître les capacités de votre machine, plus vous pouvez ensuite gagner d'argent! C'est un cercle vicieux!



Lors de mon dernier voyage en Angleterre, j'ai eu l'occasion de jouer à un jeu en réalité virtuelle, appelé Battletech. Mechwarrior est un titre complètement inspiré par ce dernier. Dans un champ de bataille, vous dirigez un gros guerrier métallique qui se déplace suivant le mode 7 de la Super Famicom. Du coup, les zooms ainsi que les changements de directions sont parfaitement rendus et placent parfaitement le joueur dans l'ambiance de ce combat futuriste. Malgré cette bonne réalisation générale, je resterai assez modéré car, au niveau de la jouabilité, Mechwarrior peut parfois devenir un peu lassant. On se déplace, on tire, on fait un peu gaffe aux robots qui tracent et c'est tout. Avec de bon graphismes mais, surtout, des bruitages remarquables, Mechwarrior pourra tout de même en contenter plus d'un. J'M DESTROY



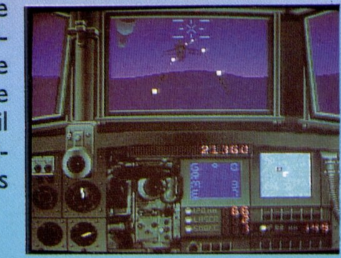


Ne vous laissez pas faire et marchandez vos contrats! Montez un maximum vos prix, et revenez-y s'il le faut plusieurs fois! Au bout d'un moment, on vous refuse l'augmentation, mais "qui ne tente rien"...





MECHWARRIOR CONTRE BATTLETANK

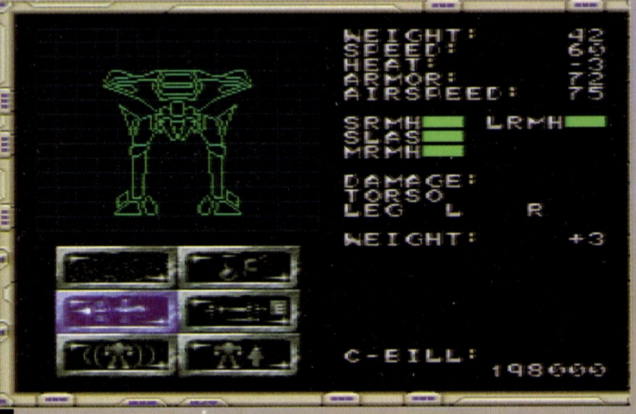


Deux jeux parfaitement identiques dans le fond. Détruisez vos objectifs en usant d'un minimum de stratégie. Mais premier avantage pour MechWarrior, il utilise les capacités de mode 7 et de zoom de la console de façon fort appréciable. De plus, il fait preuve de plus de variété, aussi bien dans ses décors que dans ses situations de combat. Enfin, les trois sauvegardes permettent un jeu plus cool que le Battletank où il fallait ramer pour avancer.

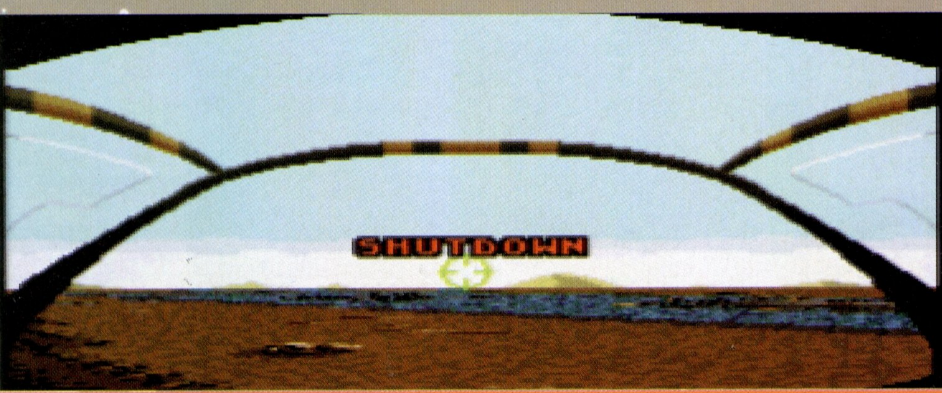


Fans de Robotech, venez donc faire un tour ici! MechWarrior est un jeu de combat étonnant sous plusieurs aspects. Premièrement, les graphismes et l'animation sont dignes de la Super Nintendo. Secundo, les combats sont menés à un train d'enfer, et alors que vous changez d'arme en pleine bataille, il vous faut toujours songer à surveiller les alentours, ou l'état de votre carlingue, ou encore, la température du robot! On se plonge dans l'ambiance dès la première seconde! Enfin, si les missions de départ sont vraiment simples, les choses se compliquent très vite, pour devenir franchement tordues après une dizaine de victoires! T.S.R.





Voici la boutique où vous fournir! Armes, armure, moteur de propulsion... tout est là, à vendre ou à acheter. Gérez au mieux vos modestes revenus!



Shut Down, cela signifie en gros que les piles sont mortes! Le combat, lui aussi, se gère! A vous de tenir compte de la gravité et de la température de la planète pour éviter les inconvénients.

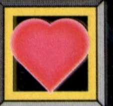
HOMME DE FER PUISSANCE DIX !



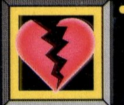
MECHWARRIOR

EDITEUR	ACTIVISION
MACHINE	JAPONAISE
GENRE	COMBAT
TAILLE CARTOUCHE	8 MB
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	3 SAUVEGARDES





- le mode 7 à fond!
- de la 3D de qualité!
- de l'action robotech!



- stratégie peu mise en valeur.



GRAPHISMES — 15

On est dans le ton du dessin animé Battletech, il y a un minimum de couleurs pour un maximum d'efficacité.

ANIMATION — 17

La gestion des sprites est parfaite. Zoom et mode 7 sont aussi parfaitement gérés.

MANIABILITÉ — 15

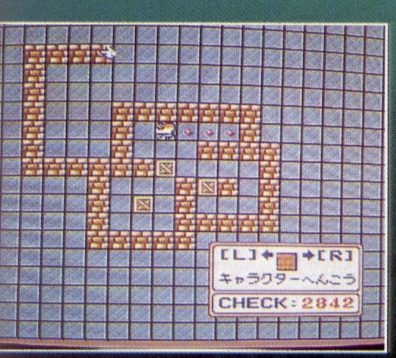
Le robot se manie de façon un peu rigide, mais malgré tout, le colosse répond au doigt et à l'oeil en toute simplicité.

SON/BRUITAGE — 15

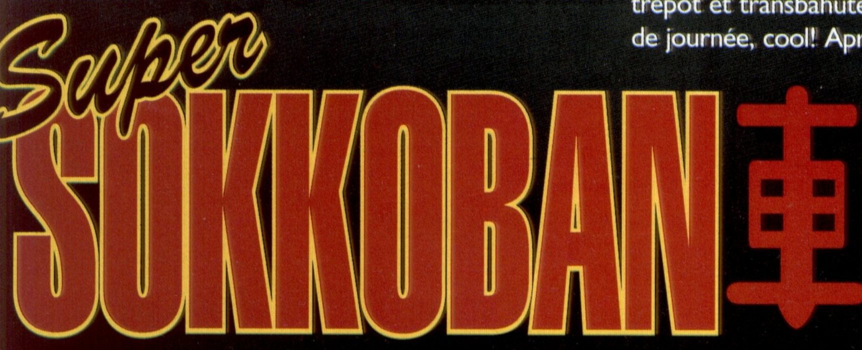
Les musiques savent varier de temps en temps, explosions et tirs de missiles semblent plus vrais que nature.



J'AURAIS PRÉFÉRÉ ETRE LIVREUR DE JOURNAUX DANS PAPERBOY MOI !

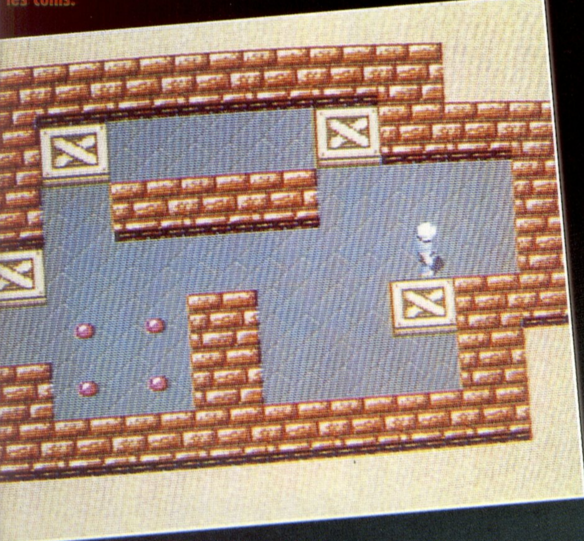


Le mode Edit vous permet de construire vos propres casse-têtes, soit en partant de ceux qui existent déjà, soit en inventant complètement. Un exercice plus difficile qu'il n'y paraît...



Le héros de Sokkoban (traduisez Boxxle) n'a pas la baraka ces derniers temps. Sa nana vient de se barrer avec un mec qui était plus riche que lui, ça arrive! Une seule solution s'offre à lui, aller bosser dans un entrepôt et transbahuter des caisses à longueur de journée, cool! Après plusieurs mois de dur labeur, notre héros pourra peut-être avoir une chance de récupérer sa belle. Plusieurs mois, c'est bien le temps que vous risquez de mettre pour venir à bout de ce méga casse-tête qui porte plutôt bien son nom! 50 niveaux en vue du dessus vous feront amener des caisses d'un endroit à un autre sans vous faire coincer dans les couloirs du hangar. Quand je pense que l'amour n'a rien à voir avec le fric, on se demande pourquoi aller se faire suer dans ce maudit entrepôt !

Le principe, vous l'avez tous compris j'espère: il s'agit d'amener les caisses de l'endroit où elles reposent au début jusqu'aux points rouges. Attention à ne pas vous retrouver coincé. On ne peut,en effet, par exemple plus rien faire sur ce cliché pour les trois caisses dans les coins.





Pour de l'import japonais, on peut dire que Super Sokkoban assure un max, avis aux amateurs de gateries nipponnes.

Franchement, même si Sokkoban (aussi appelé Boxxle sur Game Boy par exemple) n'est pas un jeu à effets spéciaux délirants, il reste un de mes jeux préférés en matière de réflexion sur console. Et de la réflexion, je peux vous dire que vous allez en tâter un peu si vous vous intéressez à ce jeu. Au début, on joue pour rigoler, puis, dès le cinquième tableau, on se trouve complètement coincé pendant des heures et tout ça pour quelques vulgaires caisses à déplacer dans un hangar! Sokkoban est le casse-tête qui m'a le plus posé de problèmes depuis que je m'y suis mis, il y a plus de deux ans, sur Game Boy. On retrouve ici tous les stages originaux, avec un mode Edit en bonus pour ceux qui réussiraient à terminer ce jeu diabolique. Passez-moi l'aspirine!

OLIVIER



STAGE 01
STEP 0085
LIMIT 0090

La principale occupation du héros est de pousser sans relâche les caisses de son entrepôt. Il ne s'arrête jamais le bougre, un vrai pousseur de caisses.

SUPER SOKKOBAN

EDITEUR · PACK-IN-VIDEO
MACHINE · SUPER FAMICOM JAPONAISE
GENRE · REFLEXION
DIFFICULTE · DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
NOMBRE DE NIVEAUX · 50
CONTINUES
PASSWORDS



- Tableaux originaux.
- Des heures d'acharnement pour passer un stage.
- Un mode Edit pour faire vos propres tableaux.
- Un grand confort d'utilisation.



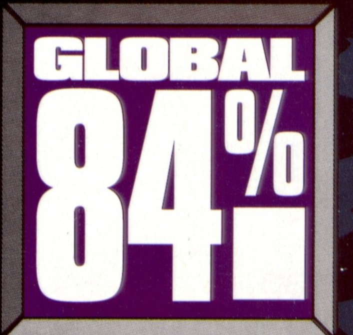
- C'est un casse-tête sans effets extraordinaires.

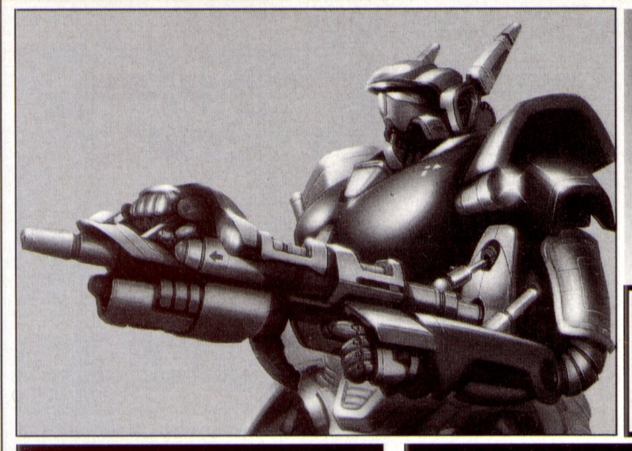
GRAPHISME 13
Difficile de dire que les graphismes sont bons : ils restent très limités vu le type de jeu. Le tout est est de très bonne facture.

ANIMATION 12
Super Sokkoban ne peut pas se vanter d'animations délirantes, c'est le genre casse-tête qui veut ça. Le peu d'animations est fluide.

SON 17
De très bons thèmes musicaux sont proposés et la qualité des sons utilisée est excellente. Pas de bruitage, par contre.

MANIABILITE 18
Elle est primordiale dans ce genre de jeux et touche à la perfection dans Sokkoban.





Volusia Games

2, rue Millotet
21000 DIJON
☎ 80 41 86 43 — Fax : 80 59 11 21

MEGADRIVE

E.SWAT	349 frs
MICKEY MOUSE	349 frs
SONIC	389 frs
DONALD DUCK	389 frs
GAIARES	389 frs
EA ICE HOCKEY	429 frs
RAIDEN TRAD	429 frs
f 22 INTERCEPTOR	429 frs
GOLDEN AXE 2	429 frs
JAMES POND 2	429 frs
KID CHAMELEON	429 frs
DESERT STRIKE	429 frs
TOKI	429 frs
ALISIA DRAGOON	429 frs
JORDAN vs BIRD	429 frs
BULLS vs LAKERS	429 frs
DV ROBINSON BASKET	429 frs
SIMPSONS (krusty's)	429 frs

MEGADRIVE NEWS !

CADASH	429 frs
SPLATTERHOUSE 2	429 frs
TAZMANIA	429 frs
SIMPSONS (space mutants)	429 frs
SIDE POCKETS	429 frs
MONACO GP 2	429 frs
ATOMIC RUNNER	429 frs
DUNGEONS & DRAGONS	429 frs
EUROPEAN CLUB SOCCER	429 frs
ALIEN 3	389 frs
TERMINATOR	389 frs
PREDATOR 2	389 frs
GREENDOG	389 frs
HIGH IMPACT	429 frs
INDIANA JONES	429 frs
BATMAN	429 frs
MICKEY & DONALD	**429 frs**
SONIC 2	**429 frs**
MEGADRIVE JAP	890 frs
MEGA CD	**1990 frs**
MEGA PAD SG 8	190 frs
ADAPTATEUR JEUX JAP	120 frs

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	**1990 frs**
CYBER LIP	690 frs
BURNING FIGHT	690 frs
ALPHA MISSION 2	690 frs
BLUE'S JOURNEY	690 frs
NAM 1975	690 frs
MAGICIAN LORD	690 frs
BASEBALL 2020	690 frs
LEAGUE BOWLING	690 frs
PUZZLED	690 frs
FATAL FURY	**790 frs**
FOOTBALL FRENZY	790 frs
KING OF THE MONSTERS	790 frs
TOP PLAYERS GOLF	790 frs
CROSSED SWORDS	790 frs
GHOST PILOTS	790 frs
NINJA COMBAT	790 frs
BASEBALL STARS	790 frs
ROBO ARMY	790 frs
TRASH RALLY	790 frs
EIGHT MAN	790 frs
SENGOKU	790 frs
SOCCER BRAWL	**890 frs**
LAST RESORT	**890 frs**
BASEBALL STARS II	**890 frs**
KING OF THE MONSTERS II	**890 frs**
MUTATION NATION	**890 frs**
ANDRO DUNOS	990 frs
WORLD HEROES	**1390 frs**
ART OF FIGHTING	**1390 frs**
VIEW POINT	**1490 frs**
FATAL FURY II	**1490 frs**
SUPER SIDE KICKS	**1490 frs**
MEMORY CARD	190 frs
SAC DE TRANSPORT	390 frs
JOYSTICK	390 frs

CONSOLES

CONSOLE SUPER NES
990 frs

CONSOLE SUPER NES + 1 JEU AU CHOIX
1490 frs

SUPER FAMICOM

ACTRAISER	290 frs
AREA 88	290 frs
LEMMINGS	290 frs
ROCKETEER	290 frs
SUPER R.TYPE	290 frs
TOP RACER	290 frs
DARIUS TWIN	390 frs
SUPER VALIS	390 frs
SUPER E.D.F	390 frs
SUPER PANG	390 frs
SUPER WRESTLE MANIA	390 frs
SUPER GHOULS'N GHOSTS	390 frs
THUNDER SPIRIT	390 frs
RUSHING BEAT	390 frs
CAMELTRY	390 frs
AXELAY	**490 frs**
JAKY CRUSH	**590 frs**
SUPER VOLLEY BALL	**590 frs**
SUPER STAR WARS	**590 frs**
VALKEN	**590 frs**
FINAL FANTAIZY 5	**590 frs**
ALIEN VS PREDATOR	**590 frs**
HUMAN GRAND PRIX	**590 frs**
BRASS NUMBER	**590 frs**
RUSHING BEAT 2	**590 frs**
TINNY TOONS	**590 frs**
STAR FOX	**590 frs**
ADAPTATEUR FIRE	190 frs
CABLE PERITEL RGB	290 frs
JOYSTICK CAPCOM	**620 frs**
JOYSTICK ADVANTAGE	**420 frs**
ASCII PAD	**160 frs**

SUPER NES

CASTELVANIA 4	449 frs
DESERT STRIKE	**449 frs**
DINOCITY	449 frs
F-ZERO	449 frs
JAMES BOND JR	449 frs
MARIO KART	449 frs
RACE DRIVIN'	449 frs
ROBOCOP 3	449 frs
ZELDA 3	449 frs
LAGOON	490 frs
PILOTWINGS	490 frs
SUPER WRESTLEMANIA	490 frs
CONTRA SPIRIT	490 frs
MYSTICAL NINJA	490 frs
AXELAY	490 frs
SOULBLAZER	490 frs
NCAA BASKETBALL	490 frs
BART'S NIGHTMARE	490 frs
PHALANX	490 frs
SKUL JAGGER	490 frs
PRINCE OF PERSIA	490 frs
BEST OF THE BEST	490 frs
WING COMMANDER	490 frs
BULLS VS BLAZERS	490 frs
NBA ALL STAR	490 frs
MICKEY MOUSE	490 frs
AMASING TENNIS	**490 frs**
DEATH VALLEY RALLY	**490 frs**
OUT OF THIS WORLD	**490 frs**
NHLPA HOCKEY	**490 frs**
SPIDERMAN & X-MAN	**490 frs**
SPACE MEGAFORCE	**490 frs**
STREET FIGHTER 2	**490 frs**
DRAGON'S LAIR	**490 frs**
SUPER STAR WARS	**490 frs**
TOM & JERRY	**490 frs**
JIMMY CONNORS TENNIS	**449 frs**
ADDAMS FAMILY 2	**490 frs**
SUPER NBA	**490 frs**
MARIO MISSING	**490 frs**
SUPER STIKE EAGLE	**490 frs**
SONIC BLASTMAN	**490 frs**

MEGA PROMOTIONS SUR TOUS LES JEUX NEO GEO

VOLUSIA *Games*
la référence
NEO GEO

IMPORTANT :
Pour un meilleur service, tous nos jeux sont expédiés dans des emballages en carton protégés

* Enveloppes matelassées pour les jeux MEGADRIVE

BON DE COMMANDE

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

.... Tél. : ....

DÉSIGNATION DU PRODUIT	Qté	Prix

❒ Chèque ❒ Contre-remboursement
❒ Mandat (+ 35 Frs) **Total :**

Frais de port jeux : 30 Frs — Frais de port console : 100 Frs

* NINTENDO, SUPER FAMICOM, SEGA, MEGADRIVE, NEC, SNK NEO GEO sont des marques déposées.

Super Nintendo

COMBAT POUR LA LIBERTE!



Tora est actuellement devant un bon hamburger. Il semble hésitant; moi, à sa place, je ne réfléchirais pas trop!

Ushio et Tora, c'est avant tout l'histoire de deux amis qui ont juré, il y a maintenant très longtemps, de toujours défendre les opprimés et les plus faibles contre les forces du mal. Depuis pas mal de temps maintenant, ils n'ont jamais eu l'occasion de mettre en pratique un tel serment. Mais désormais, il en va tout autrement: le monde est plongé dans des Ténèbres qui semblent ne jamais vouloir se dissiper. Le but avoué de ces monstres du Chaos est, tout simplement, d'asservir la Terre entière, afin de faire des humains des esclaves bien obéissans. Ushio et Tora ne se laissent pourtant pas prendre dans ce piège infernal. Sans hésiter une seule seconde, ils décident tout de go de partir réduire en miettes cette opposition maléfique! Tora, c'est le genre "Blanka"; il donne des coups de griffes mortelles, ainsi que des coups de pattes mémorables. Quant à Ushio, armé d'une espèce de faux à bout pointu, il ne se fait pas prier pour lacérer ses adversaires. A ce propos, ces derniers seront tantôt petits et agiles, mais doués d'une maîtrise martiale hors du commun, ou bien très grands et balourds, mais d'une puissance de frappe incroyable! A travers de multiples niveaux, votre mission consistera essentiellement à anéantir toute cette vermine puante du style Ouglet's, mais en plus intelligent quand même! Votre seul mot d'ordre sera: "massacre!"

USHIO AND TORA



Vous avez le choix entre Ushio et Tora. Ils n'ont pas du tout la même technique de combat. L'un est plus "physique" que l'autre et préfère le combat rapproché, tandis que l'autre est plus aérien, mais moins puissant.



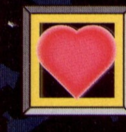
Devant les monstres volants dotés de 3 têtes, il ne va pas falloir chômer! Des bons coups dans la face et le tour est joué. Attention, cependant, une fois disloqués, ils ne seront pas encore morts!

Personnellement, je ne connaissais pas cet éditeur et, si vraiment c'est une première, on peut dire que c'est potable, mais qu'ils ont encore pas mal de chemin à faire pour nous contenter complètement; parce que pour l'instant, ce n'est vraiment pas terrible. L'action est certes toujours présente, mais le jeu se résume essentiellement à se battre contre des monstres de fin de niveau. Les combattants intermédiaires, il faut le dire, font cruellement défaut. Bien sûr, tout est bien animé, il n'y a pas de ralentissements, pas de bugs, mais il manque réellement quelque chose qui fait que l'on aurait été encore plus comblé. Pour moi, c'est simple, je vais vite l'oublier, sans pour autant crier au scandale, en attendant des jours meilleurs. Je vous conseille de faire la même chose; après tout, dans le mag', vous devriez bien trouver votre bonheur! TRAZOM

USHIO AND TORA

EDITEUR	YUTAKA
TAILLE CARTOUCHE	8MB
MACHINE	JAPONAISE
GENRE	ACTION
DIFFICULTE	FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE	3
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	INFINIS





- Une grande variété de monstres.
- Des musiques et bruitages corrects.
- Une bonne maniabilité.



- Une facilité déconcertante
- Une durée de vie minable.
- Des couleurs parfois trop sombres.

GRAPHISMES 15
Il n'y a pas à dire, les graphismes sont fins et bien dessinés. De ce côté-là, ça peut aller

ANIMATION 14
Elle est assez bonne, compte-tenu de ce qu'il n'y a pas une foultitude de monstres à l'écran.

MANIABILITÉ 15
Là aussi, on est satisfait. Le personnage se manie très bien et ne cause aucune surprise.

SON/BRUITAGE 16
On n'atteint pas des sommets, mais on reste néanmoins satisfait de ce qui a été fait.



Super Famicom

UNE HISTOIRE DE CHEVALIER SANS CHEVALIER !

Voici l'allure qu'a un stage complété. Les couleurs sont gaies, ils n'y a plus de monstres, bref, comme on l'entend dans Aliens, the area is secured. En d'autres termes, tout est OK.



Le pays d'un brave roi a subi une influence aussi démoniaque que maléfique. A moins qu'elle ne soit aussi maléfique que démoniaque? Mais nous ne sommes pas démonologues et ce n'est pas là notre propos. Votre quête commence donc avec le malheur de ce pauvre roi, au royaume envahi par d'horribles créatures, croisement entre Dustin Hoffman et Boris Karlof, pour vous peindre avec une exactitude balzacienne tout le tragique de la situation. En tant que chevalier du roi, un chevalier qui ressemble à bien des choses, en outre à une cafetière, mais pas à un chevalier, vous allez secourir le royaume. Avec vous, si vous le voulez, une jeune fille, elle aussi désireuse de changer les choses. Grâce à un champ magique, vous devrez nettoyer le pays! Un classique.

CACOMA KNIGHT



Faites des champs de force pour nettoyer le coin. Pour chaque niveau, il vous faudra remettre "au vert" un certain pourcentage de l'écran pour passer au niveau supérieur.



Plus vous complèterez de niveaux, plus le puzzle deviendra complet, avec, au bout de voyage, l'image complétée!



Il faut le dire lorsque l'on n'aime pas quelque chose, alors je me lance: je n'aime pas Cacoma Knight. Original? Attention, il ne faut pas confondre original et mortellement ennuyeux. Il est impossible de se passionner pour ce jeu d'adresse et d'action. Les graphismes sont dramatiquement sobres, seuls les décors de fond que l'on voit deux secondes et demi, s'écartent de la règle; l'animation n'est certainement pas un modèle du genre (les ralentissements n'étant pas exclus) et la maniabilité est plus qu'incertaine. Bref, hormis les modes deux joueurs (en équipe ou en versus) qui peuvent susciter l'intérêt un minimum, le jeu est à éviter.

T.S.R



CACOMA KNIGHT

EDITEUR • DATAM POLYSTAR
MACHINE • JAPONAISE
GENRE • ACTION/ADRESSE
TAILLE CARTOUCHE 4 MB
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2
CONTINUES • 3



- un mode deux joueurs intéressant.
- beaucoup de niveaux



- très fort dans le genre répétitif.
- maniabilité très mauvaise.



GRAPHISMES 12
Hormis les décors, les sprites sont laids, trop petits et tout, sauf travaillés.



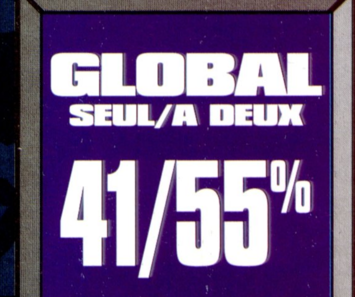
ANIMATION 12
On réussit à avoir des ralentissements dans un jeu qui n'est pas proprement dit un soft d'action!



MANIABILITÉ 08
Tracer des lignes est parfois franchement calvaire! L'action s'arête pour des raisons débiles, dur de reprendre.



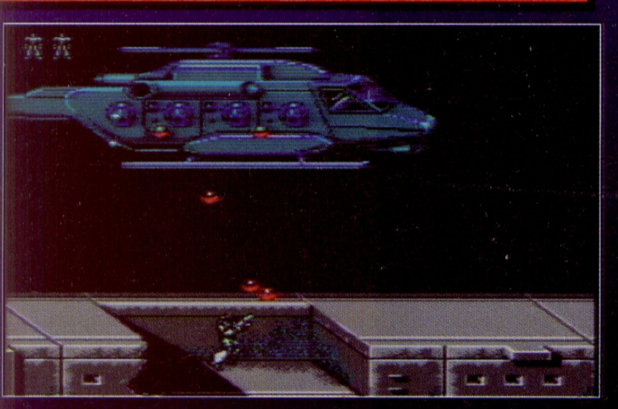
SON/BRUITAGE 13
RAS, on ne hurle pas d'horreur comme on ne meurt pas d'extase.



PROBOTECTOR RETURN OF THE EVIL FORCE

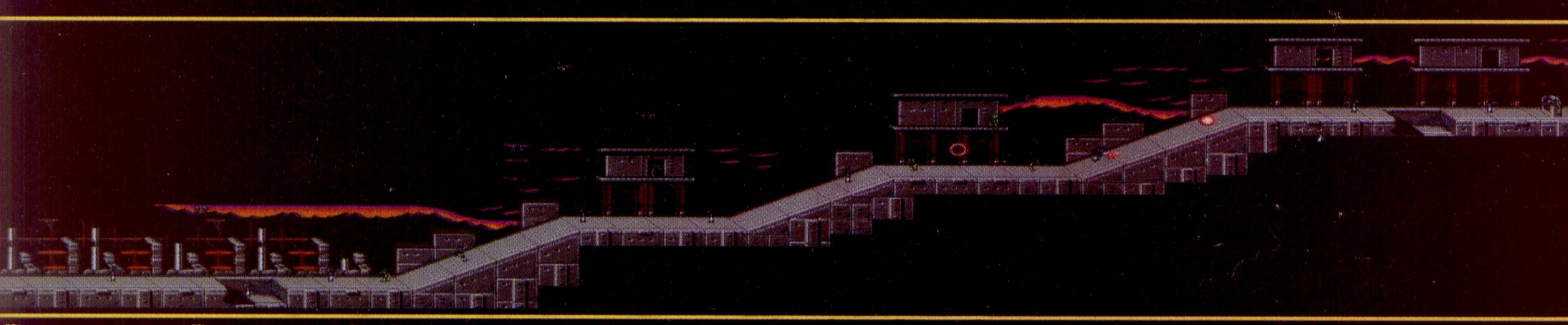
LUTTES PROBOTIQUES EN 2634

Quelque part, en Amérique du Sud, dans une base oubliée, l'armée du Général Hal (merci le clin d'oeil à 2001 l'Odyssée de l'Espace!) s'est subitement rebellée! Craignant que les extraterrestres chassés un an plus tôt ne reviennent sur Terre, le Gouvernement International a alors dépêché ses deux meilleurs émissaires, deux robots de combat ultra perfectionnés: Probotector RD008 et RC011. A peine lâchés par le super hélicoptère de l'Armée, sitôt le pied posé sur le sol de l'Amérique du Sud, les hostilités sont engagées! Des hordes de robots surgissent de partout! Sans doute sont-ils contrôlés par les forces extraterrestres! A vous de le découvrir, faites de votre mieux! Votre méthode de diplomatie: la violence et la mort au bout du fusil! C'est un genre.

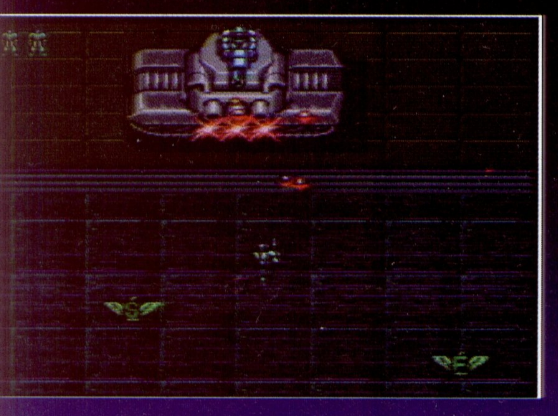


Une fois encore, muni de la Spread Gun, aucun problème pour passer cet hélicoptère, boss du premier niveau!

Pas de danger ici, avec ce boss de troisième niveau. Restez cool et les choses se passeront bien. L'important est de ne bouger qu'un minimum.



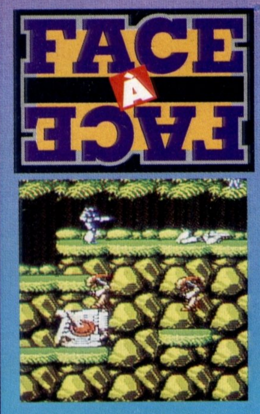
Un premier niveau où l'action commence fort. Les monstres surgissent de partout, devant, derrière, en haut... collectez de suite les bonus en armement. La meilleure arme pour passer ce niveau est, sans doute, la Spread Gun qui lance cinq balles d'énergie!



Probotector II vous offrira diverses vues de jeu. C'est ainsi que dès le second niveau, vous dirigerez les deux robots en vue "de dessus". Votre but n'en demeure pas moins inchangé: avancer! Les niveaux 5 et 7 vous proposeront aussi du nouveau. A voir.

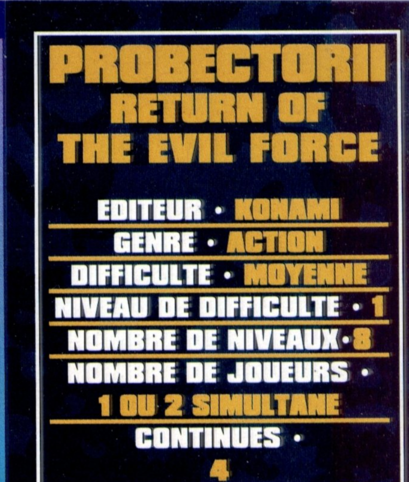
Voici un décor typiquement sud Américain! La jungle! Vous entrerez ensuite à l'intérieur de la base ennemie, pour en ressortir et finalement pénétrer à l'intérieur du refuge ennemi et de ses souterrains! Bonjour la course! Au fait, il vous reste encore le boss final à affronter! Dur les extraterrestres!

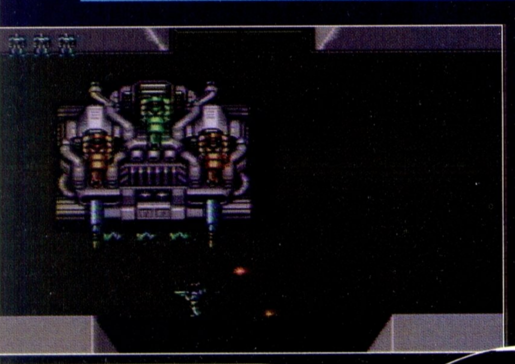




PROBOTECTOR II CONTRE PROBOTECTOR

Dans le premier épisode de Probotector, vous exploriez les îles Galga. Les combats battaient leur plein de bout en bout et l'action était véritablement passionnante. Déjà, le jeu pouvait se jouer à deux simultanément. Il faut regretter le peu d'innovation apportée par cette suite qu'est Probotector II. Le jeu est tout aussi bon, et c'est là le reproche que l'on peut lui adresser. Une suite est censée être meilleure. Cela ne se vérifie que rarement, mais c'est tout de même le but supposé de la manoeuvre. Bref, alors que l'on aurait pu croire à une brillante victoire de Probotector II, nous n'avons qu'un match nul. L'un ou l'autre? C'est, à peu de chose près, la même chose.





Il était difficile de faire plus facile à franchir que ce boss. Tournez lui autour, évitez les trois malheureux tirs, tirez de temps en temps aux bons endroits. C'est aussi facile à faire qu'à dire.

Lorsque Konami sort un jeu, l'attitude à prendre est généralement celle de la prosternation, de la vénération... vous me comprenez. Des exemples? Probotector, Metal Gear, Snake's Revenge, Tiny Toon, Track and Field II et même encore Bayou Billy.
Convaincu? Bien sûr, Probotector II est un bon jeu. Des graphismes qui font honneur à la Nes, une animation en tous points parfaite et des musiques qui, pour une fois, ce qui est rare sur cette machine, ne sont pas à se tirer une balle dans la tête. Cependant, il manque le "petit quelque chose" qui rend un jeu génial. Même à deux, on ne s'éclate que moyennement.
Probotector II ne propose rien de bien nouveau par rapport au précédent épisode... De plus, on ne peut pas dire que sa durée de vie soit infinie, bien au con-traire. Tout est dit.



T.S.R



- Une animation impeccable. Très rare pour la Nintendo.
- De la variété dans l'armement.
- graphisme de qualité Konami.



- un intérêt très limité.
- le jeu est un brin facile.
- des tests de collisions parfois louches.

GRAPHISMES — 15
On reste dans le ton de la première partie de Probotector. Les couleurs sont médiocres dans l'ensemble, mais les sprites ont été soignés.

ANIMATION — 17
Un scrolling non "brisé" quasi parfait. Les sprites eux-mêmes ne clignotent jamais. Joli boulot. Attention les collisions de sprites.

MANIABILITÉ — 18
Une maniabilité de cette qualité, ça ne se rencontre pas souvent. La classe!

SON/BRUITAGE — 14
Les capacités de la console ne sont qu'exploitées moyennement. Seul, Tiny Toon assure dans le domaine.

Malgré ce que l'on pourrait croire, il ne s'agit pas d'un boss. Un seul moyen pour rester en vie, se placer au-dessus de ce monstre de métal en grimpant simplement sur lui. Descendez pour tirer, remontez et ainsi de suite, en attendant que lui-même tire. Un jeu d'enfant. Même mieux, un jeu de Berger Belge! Ou même, tenez, de Vanessa Paradis. Pour dire qu'il ne faut pas être malin!

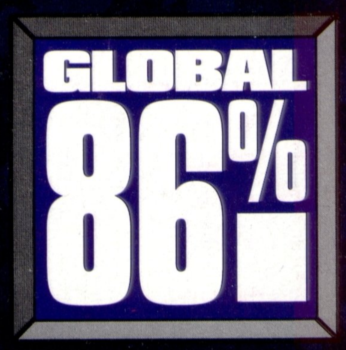
C'est pas trop tôt, ça fait très longtemps que je connais la version japonaise de ce jeu et je commençais à me demander s'il allait sortir un jour chez nous. Ce retard est sans doute dû au fait que Konami a été obligé de changer le nom et les sprites de ce jeu pour ne pas avoir de problèmes avec les allemands, qui commencent à me gonfler avec leurs délires d'interdire tous les jeux dans lesquels il y a du sang humain, alors les Rambos de Contra sont devenus les robots de Probotector: n'importe quoi ! Cela dit, dans Probotector II tout est bon: c'est du Konami quoi! T.S.R. est déçu, mais pas moi. Il a raison de dire que ce deuxième épisode vaut le premier , mais comme j'adorais Contra je ne peux que m'éclater tout autant avec ce Contra II et en ce qui me concerne, je suis partant s'il Konami veut continuer cette série, je ne m'en lasserai sans doute pas avant Contra XXXX-VII.



AHL



Un bon plan pour passer, avoir l'arme qui couvre le maximum l'écran! Pas de problème pour franchir les deux tourelles! Vous pouvez même foncer, elles ne devraient pas vous atteindre!

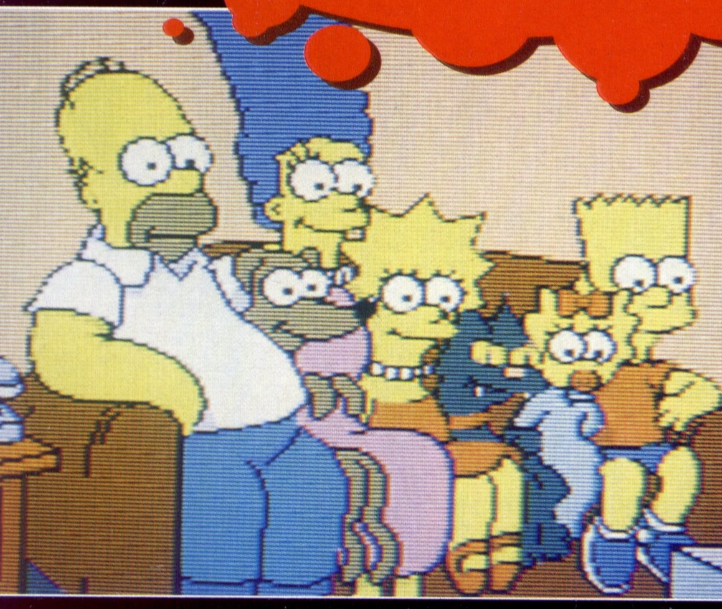




BART ABAT LES E.T.!

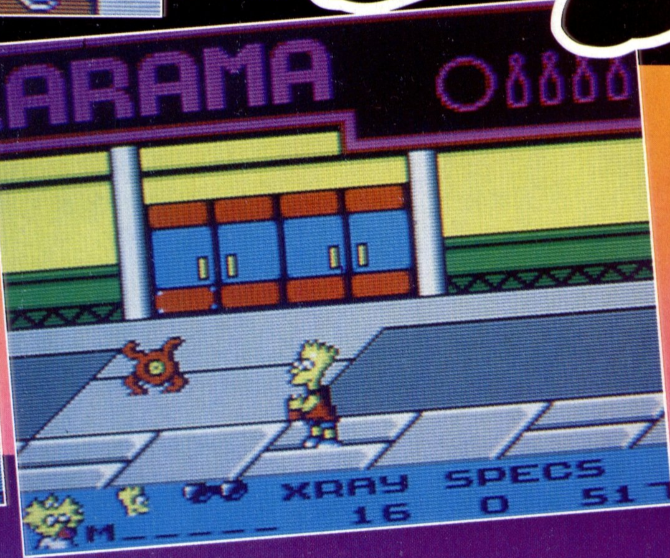
THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS

Bart traverse en ce moment une passe difficile! Il se sent seul au monde, tout simplement parce qu'il est persuadé d'avoir vu des êtres étranges rôder dans la ville même de Springfield! Ben voyons... Donc, sûr de lui, il va raconter tout ça à sa gentille petite famille, qui, bien entendu, habituée aux mensonges en tout genre que Bart raconte en une seule journée, lui signifie gentiment d'aller planter des orangers en Alaska! Comme tout bon David Vincent qui se respecte, Bart se jure de tout mettre en oeuvre afin de récupérer les preuves de la venue des E.T. sur Terre et, par la même occasion, il en profitera pour devenir un héros! Sur 6 niveaux de folie, il vous faudra tout d'abord repeindre tous les objets mauves que les E.T. recherchent, pour ensuite, aller récupérer des chapeaux dans un centre commercial; puis, suivront le Parc d'attractions, le Musée, la Centrale Nucléaire, pour enfin se terminer dans un enchevêtrement d'escaliers et d'ascenseurs! Bonne chasse!



Voici la famille Simpsons au grand complet, regardant la télévision. A voir leurs yeux exorbités, on se demande vraiment ce qu'ils matent! En tout cas, vous aurez remarqué que le chat, le chien et même le téléphone, semblent intéressés. Quelle famille!

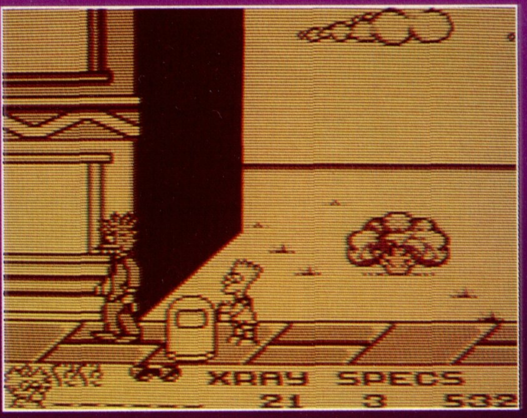




LE BOWLORAMA

A cet endroit précis, comme vous l'avez remarqué, se trouve un objet mauve. Eh oui! c'est effectivement ce panneau qu'il faudra repeindre en rouge. Pour cela, il faut vous munir d'une fusée que vous lancerez vers la direction voulue.





LES LUNETTES MAGIQUES: Comme vous avez toujours peur de voir des E.T., votre première réaction est de leur sauter dessus! Normal. Mais à ce moment, vous réfléchissez et vous vous dites qu'ayant une belle paire de lunettes à rayons X, il faut bien s'en servir un peu. Ce que vous faites... pour vous apercevoir que c'est effectivement un Alien! Maintenant, vous pouvez lui rentrer dedans!

BART SIMPSONS VS THE SPACE MUTANTS

EDITEUR • FLYING EDGE
GENRE • ACTION/ PLATES-FORMES
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 6
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3

Bart vs Space Mutants supporte bien le passage sur la console portable de Sega et l'on peut même estimer que cette version est plus réussie que celle de la Megadrive, ce qui n'est pas étonnant dans la mesure où ce jeu a été créé à l'origine sur une console 8 bits (la NES). De plus, ce jeu rend bien l'esprit délirant des dessins animés des Simpsons et c'est un plaisir de passer quelques heures en compagnie de Bart. Si vous n'aimez que l'action pure et dure vous serez déçus, mais si une bonne prise de tête vous tente et que la difficulté ne vous fait pas peur, n'hésitez pas. Bart vs Space Mutants est un jeu très intéressant dont vous ne viendrez pas à bout rapidement.

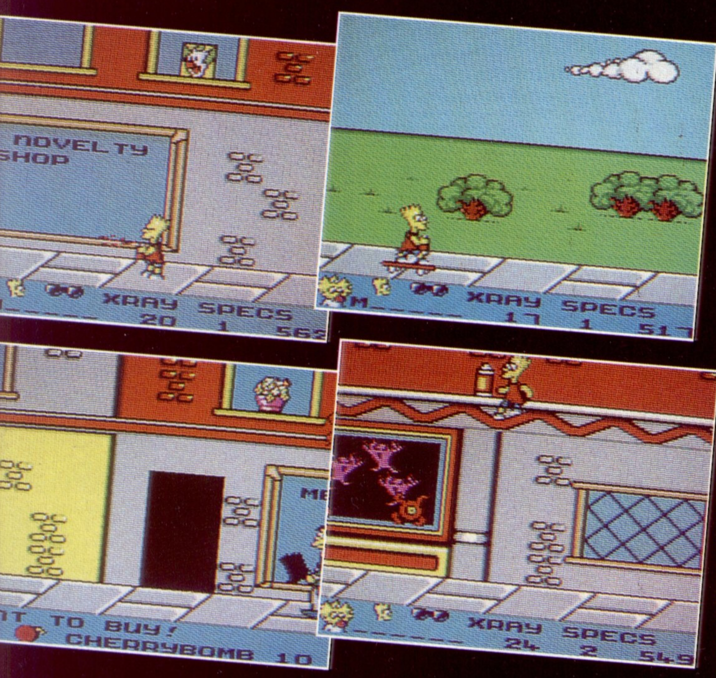


AHL

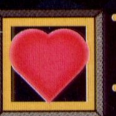


Avec ce que l'on a vu des conversions de la famille Simpsons sur les autres machines, je suis très heureux de voir enfin une adaptation sur une portable. D'ailleurs, cette version n'a vraiment rien à envier à celle des consoles dites de salon. Les graphismes sont mêmes supérieurs à celle de la MD! Pour ce qui est de la difficulté, par contre, c'est du pareil au même! Comprenez: c'est vraiment too hard! Passer ne serait-ce que deux petites bébêtes de suite, demande tellement d'efforts que l'on en vient, parfois, à être vite désespéré. Heureusement que la connaissance des nombreux pièges, qui s'acquiert avec le nombre de parties que l'on a dans les mains, fait que l'on a envie de voir la suite. C'est parfois tellement subtil et vicieux qu'il faut s'y reprendre à plusieurs fois pour passer. Vraiment, si vous ne savez pas quoi acheter sur votre GG et que vous aimez les jeux bien durs, vous ne pourrez être que satisfait de cette cartouche qui vous procurera des heures de jeux!

TRAZOM



OBJETS EN TOUT GENRE!
Comme vous l'aurez compris, il sera possible de se procurer un grand nombre d'objets; par exemple, vous allez dans un magasin et, pour peu que vous ayez assez d'argent, vous pouvez alors vous procurer des bombes, des fusées ou encore des lance-fléchettes. Sur votre chemin proprement dit, il ne sera pas rare de trouver des bombes de peinture ou une vie supplémentaire. A ce propos, vous en aurez une d'office chaque fois que vous aurez réuni 15 pièces!



- Des graphismes qui n'ont rien à envier à la version Megadrive.
- Une très bonne maniabilité.
- Un intérêt grandiose.
- Des heures de jeux!



- Une trop grande difficulté!
- Pas assez de continues!



GRAPHISMES
Ils sont vraiment très bons! Je dirais même qu'ils sont équivalents à la version Megadrive!



ANIMATION
Elle n'est pas optimum, mais cela est dû essentiellement au fait qu'il fallait bien "durcir" quelque peu le jeu.



MANIABILITÉ
Une bonne maniabilité, même si vous vous apercevrez bien vite que la difficulté est au rendez-vous!.



SON/BRUITAGE
Des sons de très bonne facture pour de la GG. Et ceci est valable aussi bien pour les musiques que pour les bruitages.

GLOBAL 87%

FACE À FACE

BART SIMPSON VS SPACE MUTANTS CONTRE PRINCE OF PERSIA

A première vue, cela peut sembler bizarre de confronter les deux jeux mais, à bien y réfléchir, ils présentent quelques similitudes. Tenez, par exemple, dans les deux cas, il faut impérativement trouver le bon chemin, soit pour prendre un objet ou une fiole, soit pour ne pas tomber dans de vils pièges. D'autre part, les combats avec des ennemis intermédiaires et de fin, sont présents dans les deux jeux. La palme de la réalisation revient sans conteste à Bart. Par contre, celle de l'animation va pour Prince of Persia. Pour ce qui est de l'intérêt, on peut dire que les deux se valent, même si Bart peut sembler beaucoup trop difficile! S'il vous fallait faire un choix, je dois dire que j'aurais du mal à vous guider, ces deux jeux étant dotés d'éléments attractifs qui les caractérisent. Prenez les deux!



TU VEUX MON SMASH DANS TA TV?!

SMASH T.V.



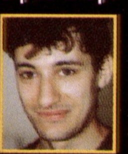
Au bout de quelques morts, on vous montrera une carte des lieux. Vous pourrez ainsi juger du parcours non linéaire qu'il vous faudra parcourir avant le monstre de fin.

En 1999, après avoir tout essayé en matière de divertissement télé, du style "Roue de La Fortune 2", ou encore "Le Millionnaire 3", qui ont chacun existé le temps de leur création (2 jours), faute, évidemment, d'audimat, les Instances dirigeantes se sont réunies pour comprendre le phénomène. Après pas mal de discussions, de coups de pieds bas et de poings dans la tronche, ils se sont tous enfin décidés à mettre sur pattes un projet, un concept plutôt, complètement nouveau dans le monde du petit écran. Imaginez plutôt un mélange entre "Running Man" et "Le Prix du danger"! Vous ne voyez pas? Allons un petit effort... Ah, je l'ai entendu là-bas! Oui, c'est ça: Smash T.V.! Le jeu le plus loufoque et le plus saignant de tous les temps! Seul, ou bien accompagné d'un de vos amis, il faudra faire de véritables cartons à l'aide de nombreuses armes, de la mitraillette au lance-roquettes. Dans une arène fermée, constituée de plusieurs salles, vous pourrez en ouvrir les portes, en abattant à chaque fois tous les bonhommes devant vous. Fort heureusement, des bonus de rapidité, d'invulnérabilité ou encore de tirs multiples, vous aideront à accomplir au mieux votre tâche. Et quand vous aurez rencontré, ne serait-ce que le premier Mutoïd Man, vous allez comprendre votre malheur! Il paraît invincible. Allez, bon carnage!



Voici enfin l'ennemi juré qui veut vous empêcher de gagner des millions! Attendez d'avoir une arme puissante pour le canarder et vous réfugier en haut, à gauche, sans lâcher la manette.

Il n'y a vraiment pas de quoi être comblé lorsque l'on joue à Smash TV. La petitesse des sprites et la maniabilté assez douteuse, ne donnent pas au jeu un confort assez intéressant. Bien sûr, les bonus par dizaines apportent un peu plus de piment au tout, ce qui permet de canarder un peu plus vite et plus longtemps, mais ça ne suffit pas pour être complètement envoûté. De plus, j'aurais aimé voir beaucoup plus d'ennemis en face, mais là, les ralentissements auraient été également de la fête, alors ne rêvons pas trop! Par contre, les salles-bonus bourrées de pognon sont vraiment les bienvenues: je vous rappelle que le but est de gagner de l'argent! Bref, un jeu loufoque, mais qui ne mérite pas plus d'attention que ça.



TRAZOM



Le temps est venu de faire vos comptes... en grille-pains, cadeaux et argent comptant!

SMASH TV

EDITEUR • FLYING EDGE
MACHINE • GAME GEAR
GENRE • ARCADE
DIFFICULTE
DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE
1
NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2 (CABLE)
CONTINUES
7



• Des musiques assez marrantes. Le fun!



• Des sprites minuscules. La maniabilité du personnage laisse à désirer. Une difficulté mal dosée.



GRAPHISMES 12
Sur GG, on a rarement vu aussi mauvais! Mais il faut dire qu'avec des sprites aussi petits, on ne pouvait pas faire beaucoup mieux.



ANIMATION 14
Assez bonne, même si une différence notoire se fait sentir entre le déplacement des Mutoïd et vous.



SON 15
Certainement le point le plus positif. Sans digit vocale, les musiques et les sons n'en restent pas moins bien réussis.

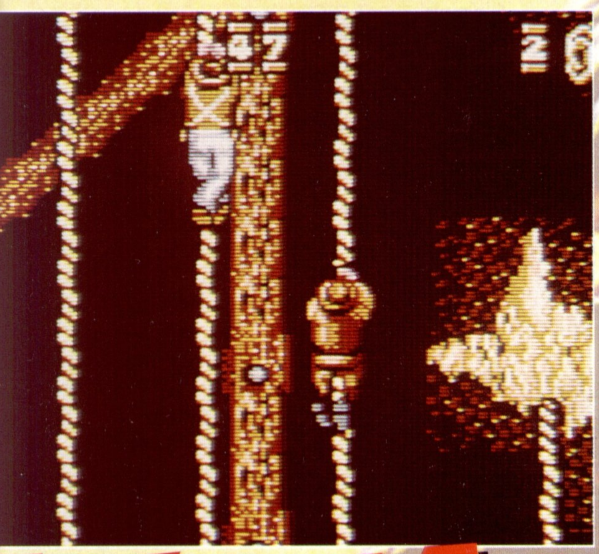
MANIABILITE 13
Loin d'être pleinement satisfaisante, même avec les trois modes de contrôle différents.



THE MAN WITH THE HAT IS BACK

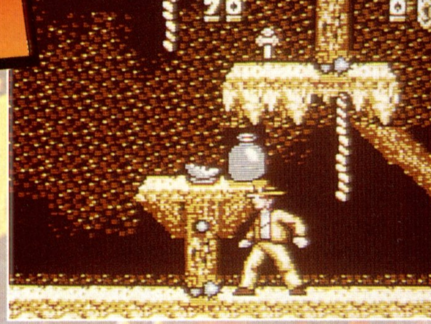
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

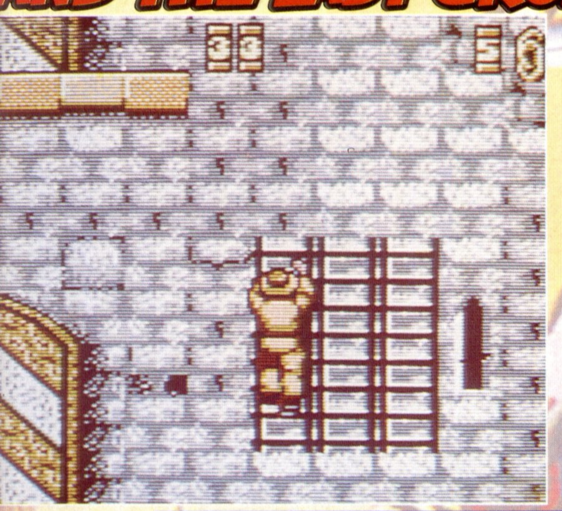
i, il faudra timing d'enfer, si vous ne voulez pas vous retrouver tout en baaaaaas!! A bon entendeur, salut!



Après les multiples tribulations de notre cher Docteur Jones, à travers toutes les contrées de la Planète, revoici donc notre héros favori, empêtré dans de bien beaux draps! Il vient, en effet, de recevoir de Venise, une lettre de son père lui laissant penser qu'il est en très grande difficulté. Comme Indy sait lire entre les lignes, et qu'il sait aussi dans quelle "manigance" son père s'est fourvoyé, il ne lui faut pas trop de 2 heures pour se préparer à partir à sa recherche. Dans l'avion qui le mène en Italie, Indiana a le temps de voir ce que son paternel était en train de rechercher avec une aussi grande frénésie: le Saint Graal! Il a également tôt fait de comprendre que les Nazis étaient également sur le coup. Le Führer a effectivement ordonné à sa garde favorite de faire des fouilles dans des endroits dont les noms sont tenus secrets. Votre unique but, outre celui de sauver votre père, sera également de retrouver la Coupe d'Or ciselée du Graal, ainsi que le Bouclier du Croisé et, bien sûr, la Croix de Coronado qui sera au menu de votre première escapade. Armé de votre fouet et de vos poings, la lutte risque d'être chaude!

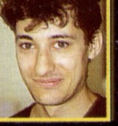
Ah, voici enfin la Croix de Coronado. Elle doit avoir des pouvoirs fabuleux pour que tout le monde se donne tant de peine pour la retrouver. D'ici, vous ne pourrez pas l'atteindre. Allez vers la gauche, puis prenez la première corde qui va en haut. Sur votre droite, vous aurez un autre passage!





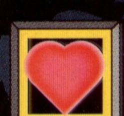
Dans le Château Nazi de Brunswald, vous devrez apprendre la grimpette! Faites vite, le temps va vous manquer!

Je suis vraiment ce que l'on appelle un Fan d'Indy. Depuis les jeux d'aventure sur micro (et bientôt sur SFC, j'espère!) jusqu'aux jeux de plates-formes sur console SEGA, je prends un pied intégral avec tout ce qui touche au monde de Jones. Dans ce jeu, ce qui frappe avant tout, c'est la grandeur des personnages. Elle prend quasiment 1/3 de l'écran! Avouez que cela change des Lemmings... D'autre part, le côté aventure n'est pas totalement absent, puisque vous pourrez choisir de récupérer ou non les objets sacrés. De toute façon, pour qu'ils soient en votre possession, il vous faudra être assez malin car les différents niveaux sont très tortueux et bourrés d'ennemis. Le programme reprend exactement ce qui se faisait déjà sur micro. Ce qui est dommage pour ceux qui connaissaient déjà. Pour les autres, je leur dirai, avant de se lancer, qu'il existe quelques endroits vraiment très délicats, où passer relèvera vraiment de l'Alchimie!
A cause de cela, ce jeu est honnête, mais sans plus. TRAZOM



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

EDITEUR · US GOLD
GENRE · PLATES FORMES
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · 3



- La grande taille des sprites, inhabituelle sur une portable.
- Une très bonne maniabilité.
- Les superbes musiques du film!
- Une grande variété d'actions et de niveaux.



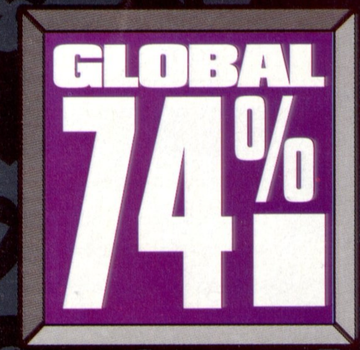
- Certains passages vraiment délicats!

GRAPHISMES — 16
Les sprites des personnages sont énormes comparés à ce qui se fait d'habitude sur la Game Gear.

ANIMATION — 15
Elle n'est pas à proprement parler géniale. Le héros semble être en apesanteur lorsqu'il saute!.

MANIABILITÉ — 17
Là aussi, on est assez comblé pour une GG: Indy se laisse manier assez aisément, sans nous jouer de mauvais tours.

SON/BRUITAGE — 16
Les superbes musiques du film sont présents ici aussi, et on en est très ravi. Les quelques autres sons sont eux moyens.





VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
(de Paris faire le 16)

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82



4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21



DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette	990 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario IV	1 290 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 1 manette + Street fighter 2	1 380 F

MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF3 : 149 F
SUPERSCOPE 529 F

ADDAMS FAMILY	495,00	PLAY ACTION FOOTBALL	469,00
ADDAMS FAMILY 2	495,00	POWER MOVES	495,00
AMAZING TENNIS	495,00	PUSHOVER	495,00
BATMAN RETURN	TEL	Q BERT 3	495,00
BATTLE CLASH (SUPERSCOPE)	395,00	RAMPART	495,00
BATTLETOADS	TEL	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
BEST OF THE BEST	495,00	ROAD RIOT	495,00
BULL VS BLASERS	495,00	ROBOCOP 3	495,00
CALIFORNIA GAMES	495,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	495,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	SIM CITY	469,00
CHESTER CHEETAH	549,00	SIM EARTH	549,00
CHUCK ROCK	465,00	SIMPSONS NITEMARE	495,00
COOL WORLD	495,00	SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
CONTRA IIII	495,00	SKULJAGGER	495,00
FATAL FURY	TEL	SONIC BLASTMAN	495,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SOUL BLAZER	549,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	SPACE MEGA FORCE (SUPER ALESTE)	495,00
GAME GENIE (SNES)	549,00	SPANKING QUEST	490,00
GOAL	495,00	SPIDERMAN X MAN	495,00
GODS	495,00	**STAR FOX**	TEL
GUN FORCE	495,00	STREET COMBAT	TEL
HIT THE ICE	TEL	SUPER BATTLE TANK	469,00
JIMMY CONNORS	495,00	SUPER BUSTER BROTHER	539,00
JOE & MAC	495,00	SUPER DOUBLE DRAGON	495,00
JOHN MADDEN 93	495,00	SUPER GOAL	495,00
KABLOO EY	495,00	SUPER STRICKE EAGLE	TEL
LETHAL WEAPON 3	495,00	SUPER VALIS IV	TEL
MARIO IS MISSING	TEL	**TAZMANIA**	TEL
MICKEY MISTICAL QUEST	539,00	TERMINATOR	495,00
MIGHT AND MAGIC II	TEL	TERMINATOR 2	495,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	495,00	THE DUEL	495,00
NBA BASKET BALL	529,00	TOM & JERRY	495,00
NHLPA 93	495,00	TURTLES IV	495,00
OUTLANDER	TEL	**UNIVERSAL SOLDIER**	TEL
OUT OF THIS WORLD	469,00	WARP SPEED	495,00
PHALANX	449,00	WINGS COMMANDER	539,00
PILOT WINGS	449,00	WINGS 2	495,00
		X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00

SUPER PROMO !

STAR WARS	**TEL**	MARIO KART	449,00
ACTRAISER	395,00	NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	449,00
ARCANA	349,00	PIT FIGHTER	299,00
BILL LAMBEER'S BASKETBAL	250,00	POPULOUS	299,00
DESERT STRIKE	449,00	RACE DRIVIN	345,00
FINAL FIGHT	449,00	STAR FOX	TEL
F ZERO	390,00	STREET FIGHTER II	390,00
GHOULS AND GHOSTS	390,00	SUPER R TYPE	299,00
GRADIUS III	299,00	UN SQUADRON	449,00
JAMES BOND JR	345,00	YS III	390,00
		ZELDA 3	390,00

ACCESSOIRES

☞ **HANDY BOY** 329 F

☞ **MANETTE PRO 5 :** 349 F
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM

☞ **BATTERY PACK** 149 F
+ ALIMENTATION SECTEUR POUR GAMEBOY

☞ **2 MANETTES PRO 6 SANS FIL** 299 F
+ CONTOLEUR INFRAROUGE POUR MEGADRIVE

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
fonctionne aussi avec SUPER MARIO KART
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 149 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 89 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

SUPER FAMICOM

STAR FOX	**TEL**	OUT OF THIS WORLD	449,00
ADVENTURE OFSANDIEL	495,00	PARODIUS	495,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	PHALANX	495,00
ALIEN VS PREDATOR	549,00	POPULOUS II	549,00
COMBATRIBES	490,00	POWER ATHELETE	469,00
CONTRA SPIRIT	469,00	RAMNA 1/2	490,00
COSMOGANG THE VIDEO	490,00	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
2020 SUPER BASEBALL	TEL	RUSHING BEAT 2	549,00
DRAGON DALL 2	TEL	SKY MISSION	495,00
EXHAUST HEAT 2	TEL	**SONG MASTER**	449,00
FIRST OF NORTH STAR 6	549,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
HUMAN GP	490,00	SUPER PANG	490,00
JOE & MAC II	549,00	SUPER TETRIS	TEL
LOONEY TOON	495,00	**SUPER VOLLEY BALL 2**	590,00
MICKEY MAGICAL ADVENTURE	539,00	TINY TOON	549,00
NIGEL MANSEL GP	TEL	VALKEN	549,00
		WORLD CLASS RUGBY	590,00

GIGA PROMO !

PRINCE OF PERSIA	**350 F**	ROCKETTER	199,00
AXELAY	395,00	ROYAL CONQUEST	250,00
BRASS NUMBER	395,00	RUSHING BEAT	299,00
CAMELTRY	299,00	SMASH TV	299,00
CASTLEVANIA IV	299,00	SOUL BLADER	199,00
DINA WARS	290,00	STREET FIGHTER II	549,00
FLYING HERO	395,00	SUPER CUP SOCCER	299,00
HOOK	395,00	SUPER WRESTLMANIA	299,00
IMPERIUM	250,00	THE KING OF THE RALLY	399,00
LEMMINGS	250,00	TOP RACER	350,00
		TURTLES IV	449,00

SUPER NINTENDO

DESERT STRIKE	439,00	SUPER PGA GOLF	419,00
DRAGON'S LAIR	549,00	SUPER SWIV	439,00
JIMMY CONNORS	419,00		

GAME BOY

GAME GENIE 490 F

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F

ADDAMS FAMILLY	239,00	MOUSE TRAP HOTEL	239,00
ALIEN 3	239,00	**MR DO**	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
ALLEWAY	195,00	OUT OF GAS	239,00
ALTERED SPACE	150,00	PIT FIGHTER	239,00
BATMAN RETURN	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
BATTLE TOADS	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BEETLE JUICE	239,00	**RESCUE OF PRINCESS**	150,00
BEST OF THE BEST	239,00	ROBOCOP II	239,00
BLADES OF STEEL	239,00	ROGER RABBIT	239,00
BURGERTIME	195,00	R TYPE II	199,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	SIMPSONS	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	SIMPSONS 2	239,00
CHESSMASTER	239,00	SOCCERMANIA	195,00
DARKMAN	195,00	SPEEDBALL 2	239,00
DOCTOR FRANKEN	239,00	SPIDERMAN 2	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	SPY VS SPY	239,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	STAR WARS	239,00
DOUBLE DRIBLE	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
DUCK TALES	239,00	SUPERMARIOLAND II	259,00
EMPIRE STRIKES BACK	259,00	**SUPER RC PRO AM**	140,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPERSTAR 2	239,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	SWAP THING	239,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TENNIS	195,00
GREMLINS 2	220,00	TERMINATOR II	239,00
HOOK	239,00	TINY TOON	239,00
HUMANS	239,00	TOM & JERRY	239,00
JETSONS ROBOT PANIC	239,00	**TOP GUN**	239,00
JOE MAC	239,00	TOXIC CRUSADER	239,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	TRACK FIELD	239,00
KRUSTY FUN HOUSE	239,00	ULTIMA	259,00
KINGDOM CRUSADE	239,00	WAVE RACE	239,00
LOONEY TUNES	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
MARBLE MADNESS	239,00	WORD ZAPP	239,00
MEGAMAN 2	239,00	XENON 2	239,00
MEGAMAN 3	259,00	YOSHI	195,00
MICKEY MOUSE 2	195,00	YOSHI COOKY	195,00

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

ALIEN 3	385,00	GREEN DOG	379,00	**RUGBY II**	TEL
AMAZING TENNIS	TEL	HOME ALONE	385,00	SHINOBI 2	425,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	395,00	INDIANA JONES	385,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
ATOMIC RUNNER	395,00	JAMES BOND	TEL	SLIM WORLD	385,00
BART SIMPSON	385,00	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SPEED BALL 2	385,00
BATMAN REV. JOKER	385,00	JOHN MADDEN 93	385,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BIOHAZZARD BATTLE	345,00	LAND STAIKER	449,00	**SPLATTER HOUSE III**	TEL
BOND 007	**385,00**	LEMMING	425,00	SUPER HIGH IMPACT	385,00
CAPTAIN OF AMERICA	425,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	**SUPER KICK OFF**	**385,00**
CHAKAN	395,00	LITTLE MERMAID	379,00	**SUPERMAN**	**385,00**
CHUCK ROCK	385,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	SUPER SMASH TV	385,00
CHIKI CHIKI BOY	379,00	MENAGER + cartouches 6 jeux	469,00	TALE SPIN	385,00
CRUE BALL	345,00	MICKEY CASTLE	249,00	TAZMANIA	389,00
CRYING	345,00	MICKEY ET DONALD	385,00	TERMINATOR	449,00
DRAGON'S FURY	395,00	NHL PA HOCKEY	369,00	T2 : ARCADE GAME	385,00
EUROPEAN CUP SOCCER	385,00	OUTLANDER	425,00	THUNDER FORCE IV	385,00
FATAL FURY	495,00	OUT OF THIS WORLD	TEL	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
FLASHBACK	TEL	**OUT RUN 2019**	**TEL**	**TINY TOON**	**TEL**
GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	PREDATOR 2	395,00	**TITI ET GROS MINET**	**385,00**
GHOULS N GHOSTS	345,00	POWER ATHELETE (Deadly Moves)	465,00	USA TEAM BASKETBALL	385,00
GLOBAL GLADIATOR	385,00	POWER MONGER	385,00	WORLD CUP SOCCER	250,00
G LOC	385,00	RISKY WOOD	385,00	WORLD TROPHY SOCCER	425,00
GOLDEN AXE III	**TEL**	RAMPART	399,00	**X MEN**	**TEL**
GRAND SLAM	299,00	ROAD RASH II	385,00		

MEGA PROMO !

SONIC 2	**299 F**
BLOCK OUT	99,00
ALISIA DRAGON	199,00
ARROW FLASH	149,00
ATOMIC ROBOKID	179,00
AYRTON SENNA GP	290,00
BADOMEN	190,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00
BUBSY	379,00
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199,00
CRACK DOUWN	150,00
DARIUS II	190,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00
EA ICE HOCKEY	199,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00
F1 CIRCUS	190,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00
GYNOUG	199,00
HELL FIRE	190,00
J MADDEN 92	199,00
JORDAN VS BIRD	295,00
KLAX	149,00

STREET OF RAGE 2	**379 F**
KID CHAMELEON	190,00
MASTER OF MONSTERS	190,00
MERCS	149,00
MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
OLYMPIC GOLD	199,00
ZERO WING	149,00
QUACK SHOT DONALD	190,00
ROAD RASH	199,00
SAINT SWORD	179,00
SONIC	150,00
STIDER (cartouche française)	199,00
SUPER MONACO GP	199,00
SWORD OF SWODAN	149,00
THUNDERFORCE III	259,00
TOKI	199,00
TOE JAM EARL	199,00
TURBO OUT RUN (cartouche française)	199,00
UNDEADLINE	190,00
VERITEX	179,00
WANI WANI WORLD	190,00
WONDERBOY 3	150,00

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RADIDES PAR COLISSIMO

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL 1 990 F
+ Alimentation 220 V

NEO GEO + PRISE PERITEL 2 490 F
+ NAM 1975 + Alimentation 220 V

MANETTE 420 F
MEMORY CARD 199 F

ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	**690,00**
BURNING FIGHT	690,00
LAST RESORT	1390,00
MUTATION NATION	1390,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	**1490,00**
FOOTBALL FRENZY	990,00
KING OF MONSTER II	1390,00
MAGICIAN LORD	690,00
TRASH RALLYE	890,00
SUPER BASEBALL 2020	690,00
SUPER SIDE KICKS	**1490,00**

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE
1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN 3	265,00
BART VS MUTANT	265,00
BATMAN RETURN	245,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
INDIANA JONES	265,00
LEMMINGS	245,00
MICKEY DONALD	245,00
MICKEY..ILLUSION	190,00
MONSTER WORLD 2	190,00
OLYMPIC GOLD	215,00
OUT RUN	190,00
PREDATOR 2	265,00
PRINCE OF PERSIA	265,00
SHINOBI II	245,00
SONIC	215,00
SONIC 2	245,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER MONACO GP 2	215,00
SUPER SPACE INVIDER	265,00
TAZMANIA	265,00
TERMINATOR	265,00
WIMBLEDON	245,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

MEGA CD

MEGA CD 1 990 F
MEGA CD + 1 titre au choix 2 390 F
+ alimentation 220 V

4 JEUX EN 1	549,00
AFTER BURNER III	489,00
BLACK HOLE ASSAULT	450,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	**450,00**
ERNEST EVANS	299,00
FINAL FIGHT	**489,00**
HEAVY NOVA	299,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
ROAD BLASTER	489,00
SOL FEACE	290,00
SUPER LEAGUE	450,00
THUNDER STORM FX	450,00
TIME GAL	**489,00**
WONDER DOG	450,00

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom : .... **Prénom** : ....
Adresse ....
....
Code Postal :................ **Ville** :................
AGE : .... **Téléphone** : ....

Je joue sur :

SUPER NINTENDO ❑	SUPER FAMICOM ❑	MEGA CD ❑
SUPER NES ❑	NES ❑	GAME BOY ❑
MEDAGRIVE ❑	MASTER SYSTEM ❑	GAME GEAR ❑

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Carte bleue
❑ Contre-remboursement + 35 F

Numéro :
Date de validité :
Signature :

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

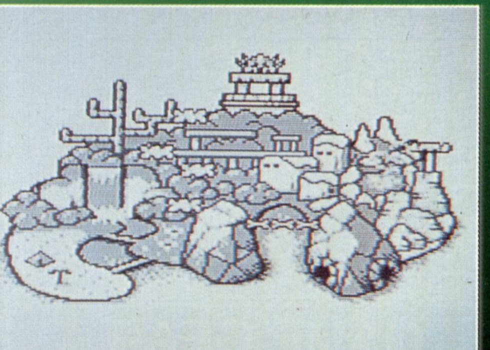
C+18

Prix valables sauf erreur d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaéires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

Game Boy

ÇA VA PAS LA TETE !

BC Kid est une saga que les possesseurs de PC Engine connaissent bien, vous y tenez le rôle d'un homme préhistorique plutôt rigolo, au look très Chralie Brown pour ceux qui connaissent Snoopy. Pour ceux qui ne connaissent pas, sachez que PC Kid, rebaptisé BC Kid pour la version Game Boy, est un petit homme au crâne rasé et énorme. Il se balade toujours en pagne préhistorique et possède une arme redoutable: sa tête. BC Kid est, en fait, le roi incontesté des coups de boule! Son crâne est tellement large qu'il peut s'en servir pour écraser ses ennemis. Dans le jeu présent, qui est un melting–pot des deux premiers jeux sur NEC, vous devez faire face à l'ennemi juré de Bonk: le Roi Drool. Et qu'a-t-il fait le Roi Drool? Eh, bien sûr, il a capturé la Princesse dans le but de gouverner le pays des Dinosaures. Une fois de plus, on se retrouve en plein Club Dorothée en matière de scénario! Vous allez donc guider notre grosse tête dans un jeu de plates–formes en vue de profil et à scrolling multidirectionnel, composé de passages secrets et d'éléments naturels toujours plus difficiles à passer.



Le monde à parcourir s'annonce plutôt vaste pour Bonk. Disons qu'il n'est pas au bout de ses peines. Chaque monde est composé de sous–niveaux et de Boss de fin.

BC KI

LUDI GAMES

BONUS STAGE!!
YOU'VE GOT TEN
SECONDS TO SCALE

BONUS STAGE
Vous trouverez quelques Bonus Stage dans le jeu. Celui–ci, par exemple, vous demande de grimper à une falaise avec les dents, en moins de 10 secondes.

Bonk peut passer par trois états: l'état normal, l'état Rock–Head Bonk et l'état Invisible Screamer. Sur ce cliché, il se trouve dans le troisième état, le stade ultime de transformation. Lorsqu'il avale un petit gigot, Bonk passe dans son état Rock–Head Bonk, c'est–à–dire que ses coups sont deux fois plus puissants et il a une tête un peu différente. Lorsque le gigot ingurgité est gros, il se transforme en ce punk puissant qui ne fait pas de cadeau. Sa nouvelle arme est, dans ce cas, un cri ("WOW") qui apparaît et est utilisé comme une arme.



BC KID VS ADVENTURE ISLAND II

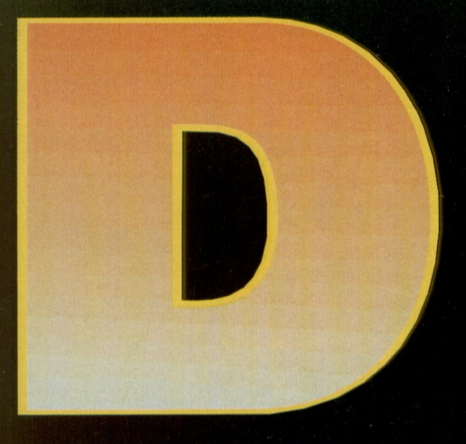
Les deux jeux se ressemblent comme deux gouttes d'eau, aussi il est bien difficile de les départager, techniquement parlant. Ils ont le même défaut: les graphismes des décors sont un peu arides. Mais ils ont aussi les mêmes qualités: il s'agit de vrais jeux de plates–formes à progression dans la plus pure tradition. Ils se terminent aussi vite, quand on est très habitué. Je choisirai, personnellement, PC Kid pour l'ambiance et pour le personnage que j'affectionne particulièrement depuis longtemps.

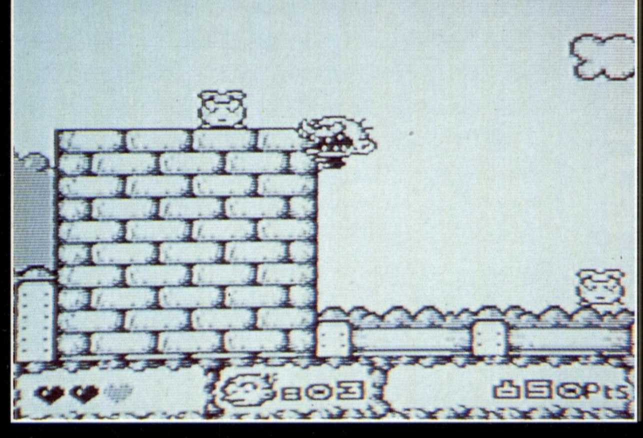


Pur jeu de plates-formes, BC Kid est l'un des titres les plus dynamiques de ces derniers temps sur Game Boy. Même si on peut lui reprocher des graphismes parfois un peu simplets, on tombe très vite sous le charme de cet homme préhistorique à la tête dure comme un rock. Déjà superbe sur PC Engine, on raffolera également de cette production de Hudson Soft sur Game Boy. Les animations sont "nickels" et c'est un plaisir permanent de diriger Bonk dans ce dédale forestier. Au niveau musical, on ne peut aussi qu'être satisfaits par BC Kid. Le jeu est d'une maniabilité extrême et l'on peut pratiquement faire faire à la vedette tout ce qu'on veut quand on le veut sans s'arracher les poils du nez. Entraînant et réellement hyper sympathique, BC Kid est un jeu qu'il faut posséder lorsqu'on a une Game Boy.

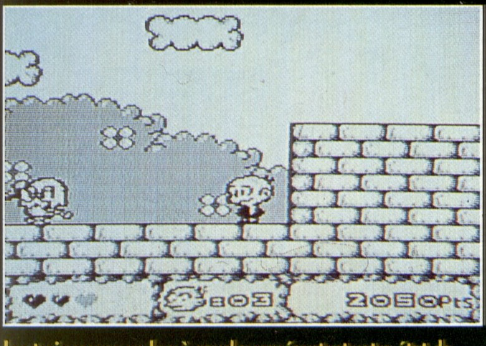


J'M DESTROY

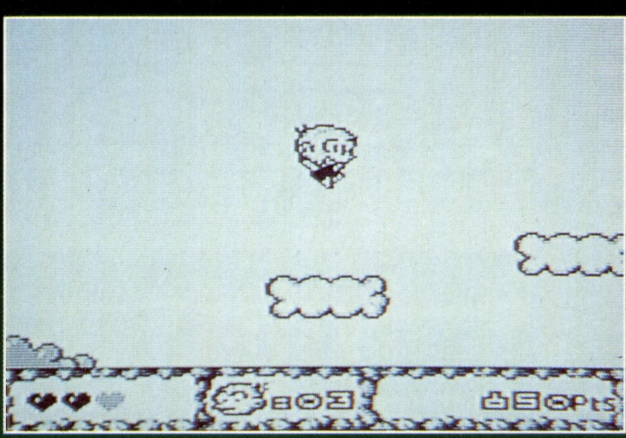




Lorsque Bonk a une grosse faim, il mange les murs, ça le calme! En fait, Bonk peut se servir de ses dents et de sa mâchoire puissante pour grimper aux murs trop hauts pour sauter dessus.



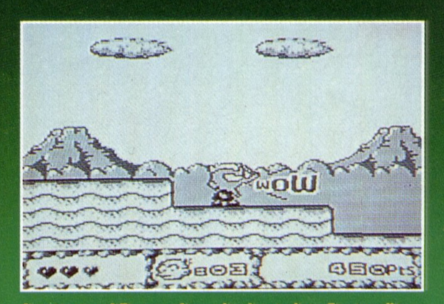
Les trois coeurs en bas à gauche représentent votre état de santé. Lorsque vous touchez un ennemi, vous voyez un coeur diminuer mais pas disparaître d'un coup, c'est toujours ça!



Un petit tour dans les nuages ne fait pas de mal. Vous ne faites pas que sauter et marcher sur différentes plates–formes du sol dans BC Kid; vous sautillez sur les nuages, vous remontez les chutes d'eau, etc...

Cela fait vraiment plaisir de retrouver BC Kid sur Game Boy. Etant, à ce propos, un adepte des jeux de plates–formes de ce genre et ayant joué comme un fou aux versions NEC, je ne pouvais qu'attendre avec anxiété cette conversion. Eh bien, c'est réussi! Même si les graphismes sont un peu légers en détails et que l'on ne se trouve pas face à un jeu techniquement révolutionnaire, on retrouve quand même toute l'ambiance du jeu original et ce, dans un contexte technique tout à fait honorable. Je ne vous parle pas des musiques, elles sont génialement drôles. Bon j'y retourne là, je ne l'ai pas terminé. !

OLIVIER



Le cri qui tue! Dans sa forme la plus évoluée (bonjour l'évolution!), BC Kid peut crier et se servir de son cri pour tuer tout ce qui se trouve devant lui, pratique non?

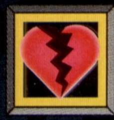


BC KID

EDITEUR
HUDSON SOFT
GENRE · PLATES/FORMES
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES
INFINIS



- Toute l'ambiance des BC Kid sur Nec.
- Une prise en main excellente.



- Pad assez de détails graphiques dans les décors.



GRAPHISME 15
De beaux graphismes en ce qui concerne les personnages (on retrouve l'esprit original) mais des décors un peu vides de détails.

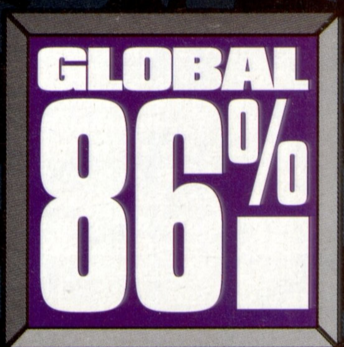



ANIMATION 17
C'est bien fluide !

SON 18
Les thèmes musicaux sont géniaux, entraînants et de bonne qualité.

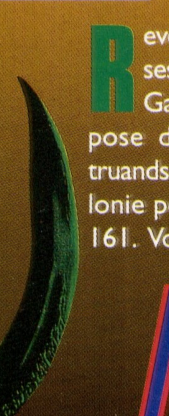


MANIABILITE 18
On manie BC Kid dans la joie et la bonne humeur!



GLOBAL 86%

DES ALIENS, DES OEUFS ET DES REINES.





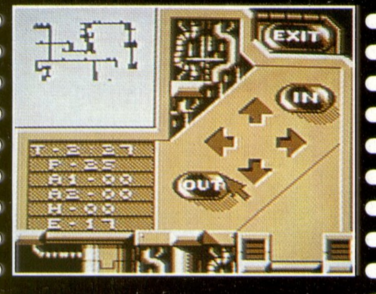
Revoici Sigourney–Ripley dans ses oeuvres et, cette fois, sur Game Boy. Alien 3 vous propose de sauver une bande de truands emprisonnés dans une colonie pénitentiaire spatiale, Fury 161. Votre vaisseau s'est écrasé

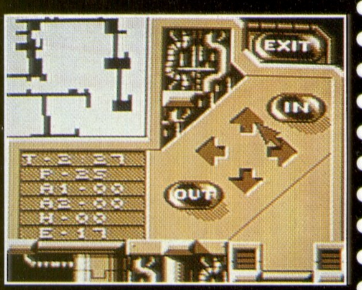
ALIEN 3

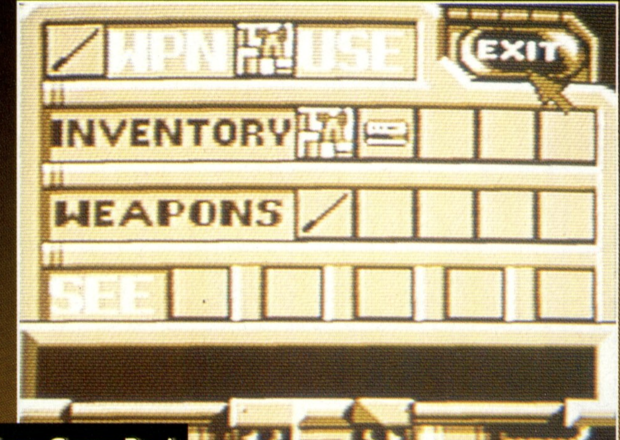
non loin de la colonie et êtes la seule survivante; vous voilà obligée de retrouver une meute d'aliens qui met à feu et à sang la colonie; chouette! En attendant un éventuel secours, vous allez devoir parcourir toutes les salles de cet immense édifice labyrinthique en récupérant des objets, des armes et en réfléchissant! Grâce à divers écrans d'informations, vous pourrez utiliser vos armes pour détruire les aliens et les objets pour vous sortir de là. Les points comptabilisés en fin de mission dépendent des prisonniers restants, ainsi que des Aliens, des oeufs et des Reines tués.

LA CARTE

Lorsque vous avez trouvé la carte, vous pouvez visualiser le plan du niveau du complexe dans lequel vous êtes. Une touche vous permet de voir un zoom de l'endroit où vous vous trouvez.







DES OBJETS POUR LES DEUX MAINS

Cet écran vous fait de visualiser l'objet sur lequel vous vous trouvez au moment ou vous appelez l'écran. Il vous permet de récupérer l'objet, en le plaçant soit dans l'une des cases objets, soit dans l'une des cases armes. Le nombre d'objets et d'armes portés est limité. Vous pouvez ensuite affecter un objet ou une arme dans l'une des mains de Ripley afin qu'elle puisse s'en servir.

Décidément, ce mois est le mois des bons jeux Game Boy! La surprise est totale avec cet Alien 3 sur Game Boy. Adaptation fidèle du film, c'est la première adaptation console qui inclut un aspect aventure. Il ne s'agit pas, comme sur Megadrive, d'un jeu d'action en vue de profil dans lequel l'aventure se bornait à retrouver des prisonniers, non! Le jeu est en vue de dessus et vous devez guider Ripley dans un méandre de couloirs et de salles du complexe Fury 161. L'écran de choix des objets, la carte avec zoom, sont des éléments intéressants et vous passerez un temps fou à rechercher les bons objets. De plus, le fait de devoir tuer des aliens et leurs reines avec des armes récupérées n'enlève rien au côté génial de l'aventure. Bref, ce jeu est un petit bijou d'intérêt mais présente des graphismes difficilement adaptables sur Game Boy (trop fouillés, trop petits) et n'intéressera que les fanas du genre. J'en suis un!



OLIVIER

ALIEN 3

EDITEUR • LJN
GENRE • AVENTURE/ACTION
DIFFICULTE MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUE • NON



- Un jeu d'aventure / action de science–fiction, c'est tellement rare!
- L'ambiance du film se retrouve dans le jeu.



- Le jeu ne plaira pas à tout le monde.
- Des graphismes en vue du dessus, un peu petits.

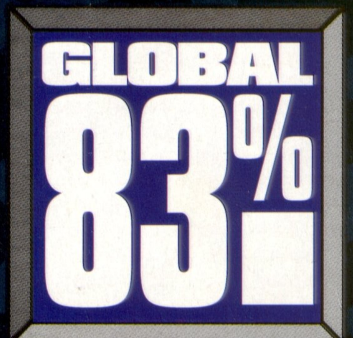


GRAPHISME 15
Graphismes réalistes en vue de dessus, vous faisant découvrir un nombre impressionnant de salles. Nombreux petits détails.

ANIMATION 15
Pas de gros effets spéciaux mais une animation tout à fait acceptable pour des décors fouillés.

SON 16
On retrouve l'ambiance quelque peu tendue du film dans la bande sonore du jeu.

MANIABILITE 18
Le point fort du jeu qui permet de choisir les objets utilisés dans chaque main, très facilement.





ULTIMA games

le N° 1 à PARIS de :

l'échange

21 rue de Turin - 75008
Tél. 42 94 97 14

- L'échange le moins cher de Paris dans nos vitrines spéciales "Discount échange".
- Prix fixe de nos échanges dans les vitrines "Discount échange" : Séga : 49 F, Super Nintendo : 59 F, Néo Géo : 99 F, Nec : 39 F, Nec : 49 F Lynx : 29 F, Master System : 39 F, Game Gear : 29 F, Gameboy : 29 F,
- Possibilité d'échanger des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console : **nous consultez.**
- Nous acceptons l'échange du 2 contre 1.

Cote échange Mégadrive :

	vente	achat
Alisia dragon	290	200
Alien storm	250	150
Aliens 3	290	200
Andre Aggasi Tennis	350	250
Aquatic games	200	120
Arch rivals	250	150
Arrow flash	200	100
Atomic robo kid	200	100
LHX Attack chopp	200	100
Batman returns 2	350	250
Captain america	350	250
Carmen sandiego	200	100
Chuck rock	290	200
Cyber ball	200	120
Decap attack	200	120
Desert strike	290	200
Dinoland	200	120
Dolphin	350	250
Donald Duck QS	250	150
Double dragon	200	100
Dragon's fury	350	250
Dynamite duke	200	120
E-Swat	200	120
F-22 interceptor	250	150
Gain ground	150	50
Galaxy force 2	150	70
Golden axe	250	120
Golden axe 2	200	120
Green dog	250	150
Ind. Johns last crusage	350	250
Jen. Cap. tennis	300	200
Jewel master	200	100
Kid chameleon	300	200
Krusty's fun house	250	150
Lakers vs Bulls	350	250
Lemmings	290	200
Little mermaid	350	250
Mario Lemieux hockey	290	200
Mercs	250	150
Mickey and Donald	350	250
Castle of illusion	290	200
Moon walker	250	150
NHL hockey 93	350	250
Olympic gold	290	200
Paper boy	200	120
Populous	250	150
Predator 2	290	200
Rampart	250	150
Rastan saga 2	200	100
Revenge of Shinobi	250	150
Shadow of the beast	250	150
Shadow blasters	250	150
Shadow dancer	250	150
Side pocket	250	150
The Simpsons	290	200
Sonic	200	100
Sonic 2	350	250
Speed ball	290	200
Spider man	250	150
Street of rage	290	200
Street of rage 2	350	250
Street smart	290	200
Super Monaco GP	290	200
Super Monaco 2	350	250
Super volley ball	290	200
Tale spin	350	250
Taz mania	350	250
Team USA basket	350	250
Terminator	350	250
Terminator 2	350	250
Toe Jam & Earl	290	200
Two crude dudes	290	200
Wonder boy Mons. W.	200	100

Cote échange Super Nintendo :

	vente	achat
Actraiser	200	100
Addams Familly	290	150
Amazing Tennis	350	200
Axelay	390	250
Super scope	390	250
Best of the best	390	250
Bulls vs Blazers	390	250
Buster bros	290	150
Castelvania 4	290	150
Chuck rock	350	200
Contra 3	290	200
Darius Twin	250	100
Desert strike	290	150
D-Force	250	100
Dino city	290	150
Double dragon	290	150
Dragon ball Z	450	300
Drakken	290	150
Earth defense for	200	100
Final fight	250	100
Final fight guy	350	200
Final fantasy 2	350	200
F-zero	350	200
G.F. KO boxing	200	100
Ghouls & ghost	290	150
Goal !	350	200
Gradius 3	200	100
Gun force	200	100
Hat trick hero	290	200
Hole in one golf	200	100
Home alone	200	100
Home alone 2	290	150
Hook	350	200
Human grand Prix	390	250
Hyper zone	200	100
Imperium	200	100
J. Connors Tennis	390	250
Joe and Mac	290	150
Ken 6	390	250
Kiki Kaikai	350	200
King of monsters	350	200
Krusty's fun house	290	150
Lemmings	290	150
Mario Kart	350	200
Mario World	200	100
Mickey Magical Quest	390	250
NBA basket ball Chal.	390	250
NHL hockey 93	350	200
Tetris	390	250
Tortues ninja 4	350	200
Olive et Tom	350	200
Out of this world	390	250
Parodius	350	200
PGA Tour golf	200	100
Pilot wings	350	200
Pit fighter	200	100
Power athlet	350	250
Prince of Persia	390	250
Qbert	200	100
Rampart	200	100
Ranma 1/2	390	250
Ranma 1/2 2	450	300
Rival turf	290	150
Road runner	390	250
Robocop 3	290	150
Rocketeer	200	100
The Simpsons	290	150
Smash TV	200	100
Super Soccer cha.	250	120
Sonic Blastman	450	300
Soul Blazer	200	100
Space Megaforce	390	250
Spiderman & Xmen	390	250
Star Wars	420	250
Street Fighter 2	450	300
Strike Gunner	200	100
Super off Road	200	100
Super Soccer	250	120
Super Tennis	250	120
Thunder spirits	200	100
Valken	390	250
Wing Commander	390	250
WWF Wrestlemania	290	150
Zelda 3	350	200

* pour les échanges Néo Géo, Nec Master System, NES, Game boy, Game Gear, Lynx : **Nous Consultez**

Pour l'échange par correspondance : Veuillez contacter Steeve au 42 94 97

l'occasion

5 bld Voltaire - 75011
Tél. 43 38 96 31

ACHAT OCCASION

- Nous achetons **COMPTANT** tous vos jeux et consoles au plus haut cours du marché.

Ex. : Mégadrive francaise complète : **450 F**
Super Nintendo francaise complète : **700 F**
Game Boy + 1 jeu : **300 F**
Jeux Mégadrive :
Tazmania, EA Hockey, Chuck Rock : **250 F**
Jeux Nintendo :
Street Fighter II, Axelay, Ranma 1/2 : **300 F**

Remplacez votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'une autre marque



- Nous reprenons tous vos jeux Mégadrive contre des jeux Super Nintendo **sans rien payer.**
- Tous vos produits que nous rachetons peuvent entrainer immédiatement au magasin des **réductions** sur des produits neufs de votre choix.

VENTE OCCASION

VOUS FEREZ DES AFFAIRES COMME JAMAIS VOUS N'AVEZ VU

CONSOLES

Mégadrive :	**590 F**
Super Nintendo :	**790 F**
Néo Géo :	**1490 F**
Game Boy :	**350 F**
Game Gear :	**650 F**
Lynx :	**650 F**

JEUX

Super Nintendo à partir de...	**150 F**
Mario, Castelvania 4, Lemmings	**200 F**
Megadrive à partir de	**70 F**
Wonder boy, Gynoug, Golden axe	**150 F**
Lynx, Game Boy, Game Gear à partir de	**70 F**
Nec, Master System, NES à partir de	**50 F**

ACCESSOIRES

Joypad Sega :	**49 F**
Pro 2 :	**69 F**
Game adaptor :	**49 F**
Joypad Nintendo :	**79 F**
Dyna 1 :	**99 F**
Adaptateur universel :	**49 F**

Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous. Photos non contractuelles. - les prix et promotions sont modifiables sans préavis.

KICK OFF, TIP OFF, MEME COMBAT!



La carte du monde vous montre les différents pays de qui vous pouvez défendre les couleurs en mode match simple.

LUDI GAMES

Devant la recrudescence de simulations de basket sur Game Boy, il fallait aux spécialistes du genre une vraie simulation, davantage basée sur le réalisme que sur l'aspect arcade. Tip Off en est l'exemple parfait car il reprend l'esprit de son prédécesseur footballistique Kick Off. L'action est vue du dessus mais les joueurs sont en vue isométrique (ce qui n'était pas vraiment le cas de Kick Off). Leurs mouvements sont réalistes, ce qui vous permet de réaliser des passes précises et des sé-



TIP OFF

quences de jeu tout droit tirées de la réalité. Vous pourrez jouer en mode match simple ou en championnat, avec les équipes des pays les plus connus dans ce sport. Un mode vous permet de jouer à un concours de tirs au panier jusqu'à quatre joueurs. Cinq niveaux de difficulté sont proposés pour vous faire devenir, peu à peu, le champion du basket sur Game Boy.

Les tirs au panier ne sont malheureusement pas toujours très précis avec ce mode de vue du dessus. Mais connaissez–vous vraiment des simulations de basket dans lesquelles le tir au panier est précis?

La vue choisie fait penser au célèbre Kick Off. Le terrain fait cinq écrans de long et bien deux de large. Cela change des simulations de basket habituelles.

Tip Off est un jeu qui existait quelques temps sur micro et qui proposait les mêmes caractéristiques que le célèbre Kick Off (football). Il était donc normal de le voir débarquer sur Game Boy. Le jeu est un peu déroutant au début, mais risque de passionner les vrais fanas de basket car l'aspect simulation est bien mis en avant. L'animation est époustoufflante et, malgré l'étroitesse de l'écran, les sprites des joueurs sont assez grands et superbement animés. Les passes sont bien rendues avec le ballon qui s'élève dans les airs. Le terrain me paraît un peu disproportionné par rapport aux joueurs, mais cela permet un plus grand espace de jeu et de meilleures combinaisons. Tip Off est une réussite mais vise un certain public averti.

OLIVIER

Vous n'êtes pas obligé de jouer un match dans Tip Off, vous pouvez aussi jouer à marquer des paniers de un à quatre joueurs. Il est même possible de s'entraîner au tir au panier.



TIP OFF

EDITEUR
IMAGINEER

GENRE • SIMULATION SPORTIVE

DIFFICULTE
MOYENNE

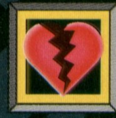
NIVEAUX DE DIFFICULTE
5

NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2

CONTINUE
NON



- Une réalisme impressionnant.
- Une grande intensité de jeu.



- Une prise en main difficile pour les non initiés au genre Kik Off.



GRAPHISME — 15
Ls personnages sont bien détaillés et leurs mouvements nombreux. Le reste est un peu aride, c'est normal.

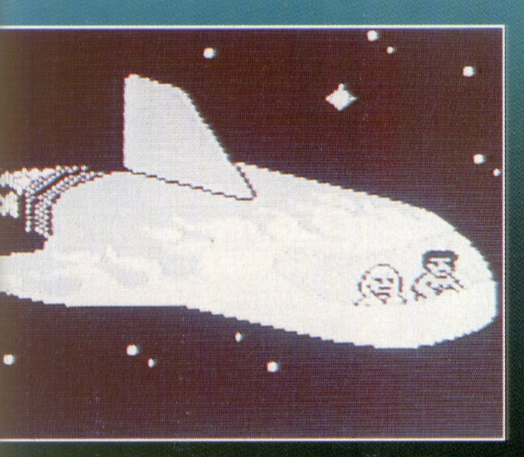
ANIMATION — 17
Une excellente animation qui confère au jeu un réalisme rarissime.

SON — 12
Pas de musique quand vous jouez, juste quelques pets de moustiques!

MANIABILITE — 15
Les fanas du basket en arcade seront un peu déçus, avec les Kick Off ou Tip Off .

GLOBAL 82%

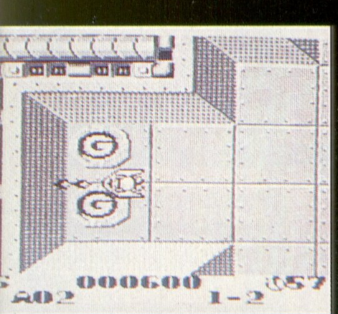
A PANNE SECHE



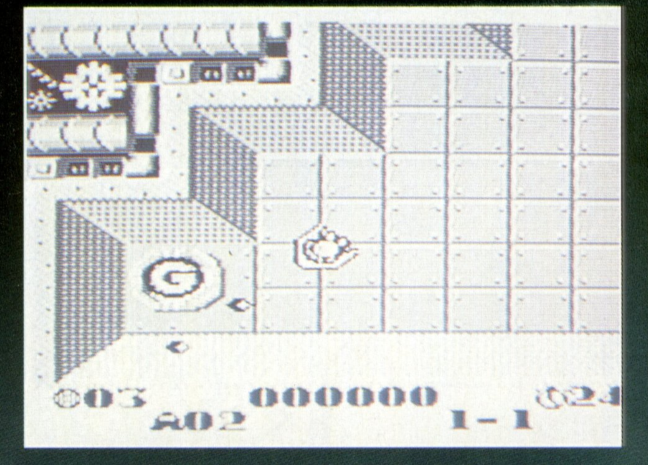
La jeune ingénue ne se doute pas qu'elle va être victime du coup de la panne.

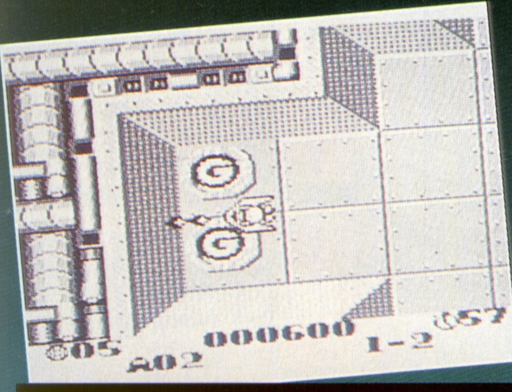
Eric est super content car son père lui prête sa navette spatiale neuve pour sortir avec Natasha ce soir. La virée dans l'espace s'annonce plutôt bien, ça va draguer sec! Le soir arrivé, voilà nos deux étourneaux partis pour une petite balade intersidérale. Après quelques années lumière, le moteur toussote et Eric doit se résigner à avouer la terrible vérité à Natasha: il vient de lui faire le coup de la panne. Au lieu d'en profiter pour faire ce que font tous les héros habituels lorsqu'ils tombent en panne avec une nana, Eric se fait copieusement engueuler et se voit contraint d'aller à la recherche d'essence avec son bidon à la main. C'est là que vous intervenez. Vous devez traverser 64 niveaux en vue de dessus avec votre scooter spatial. Le but est de les traverser en temps limité et de récupérer de l'essence et divers items. Voilà!

OUT OF GAS



Vous devez tirer sur les items G pour récupérer de l'essence.





Il faut se débarraser de tous les items G pour passer au niveau suivant. Certains seront à atteindre dans un ordre bien précis.

Voilà un jeu que personne n'attendait (comme souvent sur Game Boy) et dont personne ne voudra après avoir lu cet avis! Basé sur une bonne idée, le jeu n'arrive pas à décoller à cause du niveau technique très bas. Non pas que le jeu soit mal programmé mais surtout parce qu'il n'est vraiment pas porté sur les effets spéciaux et une débauche de graphismes superbes. Le principe du jeu ne casse pas des briques et l'on refait les mêmes gestes inlassablement. Bref, on s'ennuie, ce n'est spécialement beau, on s'oriente donc vers une daube. Mais le fait qu'il faille réfléchir sauve Out Of Gas en l'orientant davantage vers les jeux de réflexion. **OLIVIER**

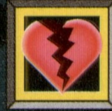


OUT OF GAS

EDITEUR · FCI
GENRE · ACTION/REFLEXION
DIFFICULTE MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES PASSWORDS
NOMBRE DE NIVEAUX 64



- Je ne vois pas vraiment en fait !



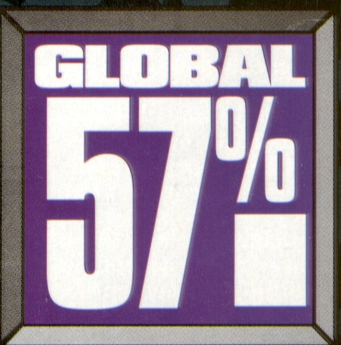
- Pas de challenge véritable.
- Un jeu répétitif.
- Des graphismes délavés.

12 — GRAPHISME
Pas vraiment la joie ce Out Of Gaz car les graphismes sont répétitifs et un peu délavés.

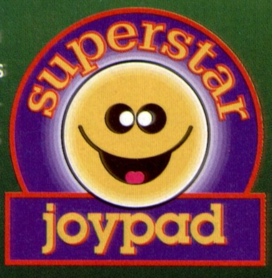
12 — ANIMATION
L'animation multidirectionnelle n'est pas fluide.

13 — SON
Le son est à l'image du reste : pas franchement génial.

14 — MANIABILITE
Une bonne maniabilité pour un jeu très moyen.



KONAMI + PARODIE = PARODIUS



L'histoire se déroule en l'an 1992, il y a très longtemps donc! Vous êtes à la recherche de votre père mais cela, on s'en fiche un peu complètement, puisque ce qui nous intéresse, c'est de shooter de l'alien sans relâche! L'illustrissime Konami nous donne, ici, l'occasion de mettre en action nos instincts les plus violents en matière de shoot–them–up puisque la soiciété nipppone nous a concocté un titre qui parodie ses propres succès dans le genre; qui parodie avec brio, qualité, mais surtout innovation. Les fanas retrouveront donc l'ambiance de Nemesis mais le tout dans une ambiance sonore et graphique complètement délirante. Dans Parodius, on s'éclate et on s'amuse! Il faut traverser les sept niveaux de jeu en vue de profil et en scrolling multidirectionnel, le plus souvent horizontal. L'armement est évolutif et l'on choisit (ou le programme le fait quand on choisit cette option) les armes, sachant que plus on attend, plus l'arme sélectionnée est puissante. Et en avant Tacata!

PARODIUS

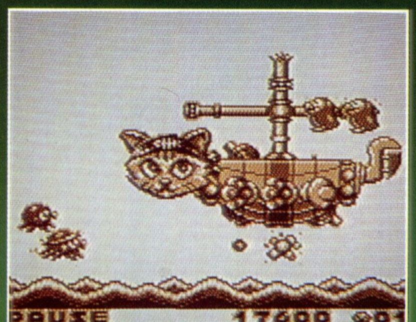
Ces vagues d'ennemis reviennent à chaque début de stage et vous permettent, si vous en abattez tous les membres, de faire apparaître une capsule qui vous donnera une arme supplémentaire si vous le décidez.

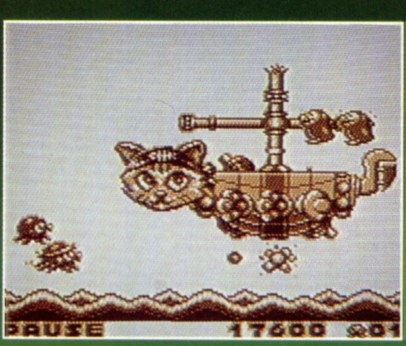


Débarrassez–vous de ces clowns au plus vite car ils lâchent des vagues serrées d'ennemis qui vous ne laissent aucune chance.

Parodius est un des meilleurs shoot–them–up sur Super Famicom ainsi que sur cartouche NEC. Il fait, en tout cas, l'unanimité en ce qui concerne le délire cosmique qu'il nous propose. Vous prenez Nemesis et Salamander et vous les pastichez en leur infligeant les dernières techniques de programations à la mode et vous obtenez ce cocktail délirant typiquement Konami. La conversion Game Boy est exemplaire, sublime, jouable, j'arrête! On retrouve tous les niveaux, les ennemis, les Boss et cet armement évolutif tiré de Nemesis et que je trouve particulièrement attractif. Les musiques sont à tomber par terre! Par contre, l'option permettant de jouer au niveau de son choix, dès le début du jeu, est un côté plus que négatif qui enlève au jeu une durée de vie acceptable. Dommage car le reste vaut le déplacement.

OLIVIER





Ce chat vous en veut mais vous ne vous laissez pas faire, ça non ! Visez la tête et le chat changera d'expression à chaque coup reçu.

PARODIUS

EDITEUR • PALCOM
GENRE
SHOOT-THEM-UP
DIFFICULTE
MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE
3
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • INFINIS
NOMBRE DE NIVEAUX
7



- Tous les niveaux originaux.
- Des musiques stupéfiantes.
- Une qualité technique exemplaire.



- La possibilité de jouer à tous les niveaux à l'écran d'options, nul !

18 GRAPHISME
Tous les graphismes originaux ont été conservés et la qualité de ceux–ci est excellente même en quatre couleurs.

17 ANIMATION
Aucun problème d'animation même lors de la présence d'un nombre de sprites conséquent.

19 SON
Sublime! Des thèmes connus, repris d'une façon magistrale. On se marre et l'on aprécie la qualité excellente des sons choisis.

18 MANIABILITE
Maniement du vaisseau : sans le moindre problème et l'armement évolutif est génialement pratique.



Game Boy

T'ES 800 OU T'ES 1000 ?



Pour détruire les Hunter-Killers, vous pouvez soit leur tirer dessus pendant longtemps, soit leur envoyer un ou deux missiles, c'est plus simple!



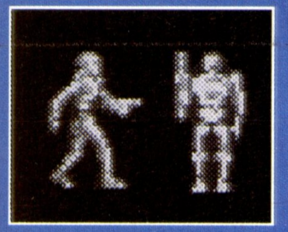
Terminator a été décliné sous toutes ses formes en films, en BD, en musique, en jeux vidéos, en tee-shirts, etc... En ce qui nous concerne, nous les épileptiques en danger de mort, nous avons joué à Terminator, Terminator II sur à peu près toutes les consoles, et la dernière version à la mode fut le jeu d'arcade T2, un Operation Wolf like. La Game Boy se

TERMINATOR 2

THE ARCADE GAME

devait de posséder ce titre malgré l'absence de phaser sur la portable de Nintendo, ce que je déplore haut et fort! En effet, après une version Menacer Sega et avant la version Super Scope de Nintendo, nous voilà avec un jeu Game Boy complètement destroy qui reprend le scénario du film T2. Vous ne jouerez, bien sûr, que les scènes d'action du film auxquelles ont été ajoutées d'autres séquences se déroulant en 2029. Vous êtes le meilleur pote de John Connor et devez, primo inverstir le complexe Skynet au cours de quatre missions périlleuses en 2029, puis envoyer dans le passé un T-800 pour sauver le petit John Connor des griffes du T-1000. Items d'armement à gogo et tirs de roquettes dans la tronche vous attendent dans ce jeu qui décoiffe.

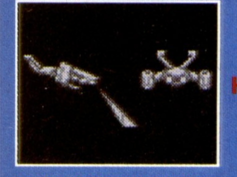
LES ENNEMIS DU FUTUR ET DU PRESENT



T-800 ENDOSKELETONS



GROUND HUNTER-KILLERS



AERIAL HUNTER-KILLERS



GROUND HUNTER-KILLERS MODEL 101 T-800 INFILTRATOR UNITS



SWAT TEAMS



T-1000 ADVANCED PROTOTYPE



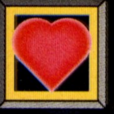
Les décors de fond sont apocalyptiques au possible et très bien rendus. On dénote un effet de profondeur car les décors ont été imaginés en 3D, avec des ennemis qui arrivent du fond de l'écran.

Personne ne me dira le contraire: tous les jeux sont adaptés sur Game Boy, tous! Adapter, par exemple, la version arcade de T2 (avec mitraillette et tout!) sur une portable monochrome était une gageure. Eh bien, les développeurs ont, une fois de plus, prouvé que la Game Boy n'avait plus de secrets pour eux puisqu'ils nous ont conçu un petit bijou de violence ludique et de beauté graphique. Les fanas retrouveront l'ambiance graphique du premier T2 sur Game Boy et l'action du jeu d'arcade. L'adaptation est réussie à 100 % mais je dois l'avouer, il faut vraiment aimer les jeux de tir (sans phaser!) pour apprécier T2, vous êtes prévenu.

OLIVIER

TERMINATOR II THE ARCADE GAME

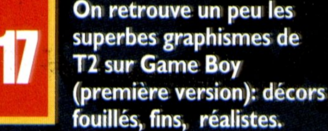
- EDITEUR • LJN
- GENRE • ARCADE
- DIFFICULTE: DIFFICILE
- NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
- NOMBRE DE JOUEURS • 1
- CONTINUES • INFINIS
- NOMBRE DE NIVEAUX: 6



- Une adaptation héroïque d'un tel jeu d'arcade.
- Une action haletante.
- Des graphismes réussis.



- Un jeu rébarbatif, il faut aimer le genre.
- Où est le Game Boy Scope?



GRAPHISME — 17
On retrouve un peu les superbes graphismes de T2 sur Game Boy (première version): décors fouillés, fins, réalistes.

ANIMATION — 16
Des sprites très nombreux et pour cause: ennemis, explosions, balles, bombes, items et pas un pet de clignotements.

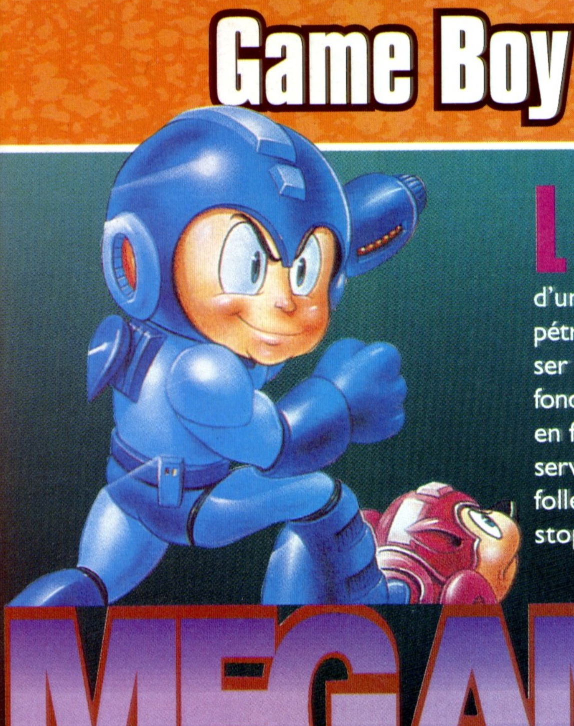
SON — 13
Pas de musiques pendant le jeu, seulement des bruitages rébarbatifs, le bruit des mitrailleuse vous me direz!

MANIABILITE — 15
Une adaptation du jeu d'arcade difficile sur une portable . S'en tire bien. Il faut une prise en main.



Game Boy

REMAKE-MAN CONTRE DÉJÀ-VU-MAN!



Le Dr Willy n'arrêtera jamais de faire parler de lui! Cette fois, il a pris le contrôle d'une importante plate-forme pétrolière. Son but est de creuser la croûte terrestre très profondément, afin d'utiliser le magma en fusion se trouvant au centre de cette Terre et s'en servir comme combustible pour ces diverses machines folles. Vous allez de nouveau avoir à intervenir pour stopper cette entreprise impossible et dangereuse pour la Terre. Comme d'habitude, le crazy Docteur est protégé par une meute de robots masters de son invention. Vous devez détruire, une à une, huit de ces créatures robotisées, chacune représentant un monde, soit un des huit niveaux du jeu. Megaman (vous!) possède son Mega Buster classique au début du jeu, mais pourra utiliser les capsules trouvées pour améliorer son armement. De plus, après avoir vaincu un Boss robot, il obtient la super arme de ce dernier. Il faut savoir que certaines armes sont utiles contre certains ennemis. Pour finir, sachez que les quatre premiers robots-masters (Gemini man, Shadow Man, Snake Man et Spark Man) sont issus de Megaman 3 sur NES et les quatre suivants (Dive Man, Dust Man, Drill Man et Skull Man) de Megaman 4, toujours sur NES (américaine).

Sélection Micromania

MEGAMAN III

LES QUATRE PREMIERS BOSS



SPARK MAN
C'est le domaine de l'électricité que vous traverserez dans ce niveau.



GEMINI MAN
Le Roi des animaux polaires! Mais ne vous trompez pas, il s'agit d'animaux robotisés. Megaman devra traverser un monde glacé et bourré d'oiseaux ou de pingouins métalliques.



SHADOW MAN
Shadow Man vous conduira dans un monde plein de bombes et qui vous plongera tout d'un coup dans le noir.



SNAKE MAN
Un monde tropical peuplé de serpents mécaniques.



Lorsque vous tombez sur ces plates-formes, attendez que le compte à rebours (partant de 5) arrive à 1 et sautez dans les airs car la plate-forme est une bombe à retardement.

Les années passent et Megaman est toujours là, égal à lui-même avec ses huit niveaux à traverser et ses pièges redoutables. Je devrais me plaindre d'un tel manque d'imagination de la part de Capcom qui tient, vraisemblablement, le bon filon mais je ne le peux. La raison en est simple: j'adore jouer les nouvelles aventures de Megaman chaque fois qu'elles reviennent sur Game Boy. Ici, il s'agit de la conversion exacte du mélange des Megaman 3 et 4 sur NES (américaine). En fait, l'imagination est intacte car même si le contenant est lamentablement identique, le contenu est nouveau et les pièges toujours plus machiavéliques. La réalisation est "Capcomienne", ce qui , pour les spécialistes, augure du meilleur. Bref, Megaman III, c'est pareil que Megaman II ou I mais c'est bon!



OLIVIER

MEGAMAN III

EDITEUR	CAPCOM
GENRE	PLATES-FORMES
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	PASSWORDS
NOMBRE DE NIVEAUX	8



- De nouveaux passages impossibles!
- Techniquement parfait.
- Une saga sur Game Boy.



- Un peu trop dur quelquefois.



GRAPHISME 18
Nouveaux mondes à découvrir toujours dans le même esprit: décors métalliques et compliqués. Superbe! Mieux que T2.



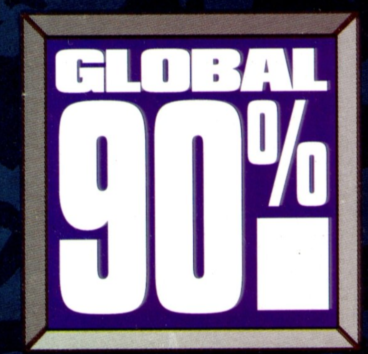
ANIMATION 16
Aucun problème d'animation même si le nombre de sprites n'est pas toujours conséquent.



SON 16
Des thèmes différents pour chaque monde, entraînants et bien réalisés.



MANIABILITE 17
Si le jeu est difficile, ce n'est pas à cause de la maniabilité du personnage, c'est le genre qui veut ça.



Megadrive

French Collection

UNE DERATISATION KRUSTILLANTE!

Krusty, l'ami des Simpson, que vous connaissez à peu près tous, se retrouve dans de sales draps! Alors qu'il était parti quelque temps en tournée mondiale avec sa troupe du cirque de la ville (il est clown!) son retour au bercail lui révèle une vraie catastrophe. Toute sa maison est infestée de rats énormes et puants! Krusty est désespéré. Il fait aussitôt appel à tous les amis qu'il connaît, que ce soit Bart, Homer, Sideshow Mel ou encore Corporal Punishment. Tous se sont équipés d'instruments très efficaces, afin d'éliminer, d'une manière irréversible, tous ces rats gluants et encombrants. Ainsi, vous pourrez les voir se faire assommer par un coup de poing géant, se prendre une décharge de 20 000 volts dans les gencives, ou encore éclater comme des ballons. Mais c'est bien Krusty, tel le joueur de flûte, qui devra les "diriger" vers ces fameux pièges. A vous de découvrir les multiples moyensde les éliminer, vous verrez que ce n'est pas si évident que ça!



Krusty sur une plate-forme mouvante! Attention à la tête.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

EDITEUR · FLYING EDGE
GENRE · PLATES FORMES REFLEXION
MACHINE · FRANCAISE
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE NIVEAUX · 60
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUES · 3



Krusty's SUPER FUN HOUSE



A première vue, ce jeu peut paraître bizarre. Parce que figurez-vous que derrière ce soft typiquement plates-formes, se cache, en réalité, un jeu où vous devrez pas mal "phosphorer". Il faudra, en effet, passer le plus clair de son temps à rechercher les endroits où l'on pourrait piéger tous ces maudits rats. Vous n'avez pas fini de tourner en rond! Dans un scrolling multi-directionnel, la maniabilité est vraiment parfaite, et ne vous jouera pas de mauvais tours comme c'est le cas, assez souvent. Très plaisant graphiquement, il l'est également au niveau de la jouabilité et du fun. Il est très amusant de rechercher les mécanismes qui enverront les intrus à l'abattoir! Pas mal d'heures de jeu en perspective.

TRAZOM



Et voilà, vous êtes K.O. pour quelque temps et vous voyez déjà 36 étoiles. Vous vous prenez pour une Star, ou quoi?

Voici l'une des fameuses machines à éclater les rats! C'est notre ami Bart Simpson qui est chargé de les assommer. Qui l'eût cru?!



- De très beaux graphismes.
- De belles musiques.
- Une maniabilité impeccable.
- Une grande durée de vie.



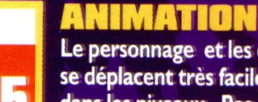
- On aime ou on n'aime pas!



GRAPHISMES

16

Les graphismes de Krusty sont très colorés et variés. Cela change quelque peu des jeux ternes et sans vie.



ANIMATION

15

Le personnage et les ennemis se déplacent très facilement dans les niveaux . Pas de ralentissement du côté de l'animation

MANIABILITÉ

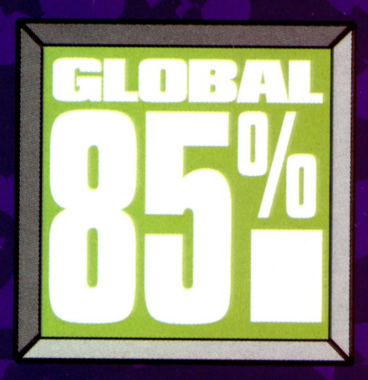
16

On fait faire ce qu'on veut à Krusty! Il répond au doigt et à l'oeil sans réticence. Par contre, sa façon de sauter fait qu'il reste assez longtemps en vol!

SON/BRUITAGE

16

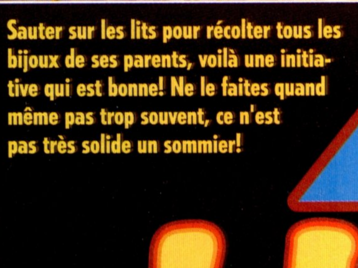
Là non plus, rien à dire, c'est très bon. C'est typiquement dessin animé et l'on aime ça, la bonne ambiance!



Super Nintendo

ALONE IN THE HOUSE

Il fallait bien que ça arrive un jour! Les parents d'un jeune teenager américain, ont lamentablement oublié leur progéniture, alors qu'ils s'apprêtaient à partir en vacances, quelque part dans la région des Bahamas. Si vous voulez mon avis, je les soupçonne légèrement d'avoir voulu être tranquilles!... Enfin, bref, notre petit Kevin (c'est son prénom), va vite comprendre ce qu'il en coûte d'avoir des parents tête en l'air! Dans son immense villa à multiples étages, le candide gamin aura tôt fait de se rendre compte qu'il n'est pas vraiment tout seul! Effectivement, deux pros de la cambriole, TSR et Olivier je crois, envisagent de faire main basse sur tous les objets de valeur de la belle demeure. Mais tel un chevalier sans peur et sans reproche, Kevin devra, à la manière de Bayard, défendre seul la place forte. Il faudra qu'il mette en lieu sûr tous les objets brillants, susceptibles d'intéresser les malfrats. A l'aide de vos armes destructrices, comme un pistolet à eau ou un lance-pierres, votre unique but sera de tout mettre en oeuvre pour faire fuir les intrus.



Sauter sur les lits pour récolter tous les bijoux de ses parents, voilà une initiative qui est bonne! Ne le faites quand même pas trop souvent, ce n'est pas très solide un sommier!





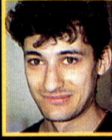
"Il jouait du piano à genoux, c'est peut-être un détail pour vous, mais pour lui ça veut dire beaucoup!..." Muni de votre pistolet, vous allez faire chanter vos "visiteurs".



Comme vous l'avez tous compris, Home Alone est un véritable jeu de plates-formes. N'hésitez pas à grimper sur les étagères de votre armoires pour mettre en lieu sûr votre argent!

Je crois que maintenant, lorsque l'on dit "Home Alone", et pour peu que l'on soit assez au courant des sorties de films au cinéma, on pense tout de suite au movie sorti il y a maintenant quelque temps. C'est ce qu'a certainement dû se dire l'éditeur en sortant ce produit. Il est assez évident qu'il pensait surtout vendre un titre avant un jeu vidéo. Le résultat est que c'est plutôt lourd à digérer! A aucun moment, on est pris par le soft, quelle que soit l'action que l'on effectue. Sauter sur les lits, poser des pièges et récolter des parts de pizza, est loin d'être vraiment captivant. Une chose pourtant, les musiques rendent le jeu un petit peu plus attractif. A part ça, franchement, pas de quoi devenir fou; dans le genre plates-formes, on a vu cent mille fois mieux (cf Tyni Toons!) A éviter

TRAZOM



HOME ALONE

EDITEUR • T.HQ
MACHINE • SUPER NINTENDO
GENRE • PLATES FORMES
DIFFICULTE • FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • 3





- Une bonne maniabilité
- Une bande son assez sympathoche!



- Des graphismes assez pauvres
- Un interêt proche du zéro!



GRAPHISMES — 11
Vraiment du n'importe quoi! Tout semble trop "carré", rien n'est stylisé de belle manière. C'est pas beau, quoi!

ANIMATION — 15
Là, ça peut aller. Ce n'est pas le Pérou, mais ça peut aller. Malgré tout, c'est encore un peiti peu lent à mon goût.

MANIABILITÉ — 16
On n'a pas de mal à emmener notre personnage où l'on veut. C'est bien le but d'une bonne maniabilité, non?

SON/BRUITAGE — 15
Ouais, c'est valable, sans pour autant être extrêmement beau, on est tout de même satisfait.



MY NAME IS B... BON OK!

Durant la phase de beat'em up, il faudra frapper avec ses poings et ses pieds; mais lancer des grenades sera aussi possible: visez juste, c'est tout!

James Bond Junior, le fils spirituel de James Bond, vous savez celui qui arrive à se démêler des situations les plus périlleuses, est enfin capable de voler de ses propres ailes. Avec les judicieux conseils de son cousin germain, il va devoir, à son tour, entrer dans le feu de l'action. Son but est d'aller éliminer un mystérieux Docteur qui est sur le point de s'emparer d'un trésor fabuleux. Vous me direz que tout le monde a le droit de découvrir des trésors, quand même! Oui, mais je vous rétorquerai aussitôt que d'une part, cet homme est recherché par Interpol et que, d'autre part, il envisage à l'aide de tout cet argent, de fabriquer l'arme de guerre la plus dangereuse qui ait été conçue. A un point tel, qu'à côté, la bombe atomique serait une plaisanterie! Il vous faudra donc parcourir pas mal de contrées et de territoires à l'aide de machines assez éclectiques. De la baston à pied, en passant par le pilotage d'un hélico ou encore d'un hors-bord, jusqu'au jet surpuissant, vous n'allez pas chômer! Le combat final est proche!...

James Bond Jr



là, c'est vous, et vous venez maladroitement de vous scrasher à bord de votre hélico. La meilleure façon de s'en tirer, c'est de larguer des bombes et de tirer des missiles en même temps. De plus, il est conseillé de voler assez haut!



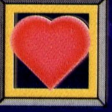
On a vraiment l'impression que certains éditeurs ne progressent jamais dans la conception de leurs produits. Et c'est malheureusement le cas pour Toy Head Quarters. Depuis pas mal de temps déjà, il nous présente rarement des merveilles. Malheureusement, James Bons Jr ne faillit pas à la règle et se retrouve, lui aussi, dans les jeux moyens. Même si les graphismes sont un peu plus beaux que d'habitude, on n'arrive pas à vraiment être accroché. Cependant, si vous désirez l'être, il faudra vous accrocher, le niveau de difficulté étant effectivement assez élevé. L'un des atouts de JBJr est incontestablement ses niveaux très différents, où l'on passe allégrement du beat'em up au shoot'em up. A part ça, il n'y a vraiment pas de quoi fouetter une souris verte; vous risqueriez de le regretter amèrement!

TRAZOM

JAMES BOND JUNIOR

EDITEUR • T.HQ
GENRE • ACTION
TAILLE CARTOUCHE • 4 MB
DIFFICULTE • DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
NOMBRE DE JOUEURS • 1
NOMBRE DE NIVEAUX • 7
CONTINUES • 3





- La variété des actions
- Une maniabilité qui ne vous trompera pas
- D'assez bon graphismes



- Un jeu assez mesquin avec trés peu de bonnes choses pour un oeil averti!



GRAPHISMES 14
C'est vraiment très moyen. On a vu vraiment beaucoup mieux sur Super Nintendo. Ils sont vraiment trop simplets!

ANIMATION 14
Elle laisse, elle aussi, légèrement à désirer. Des animations assez saccadés par rapport à la moyenne.

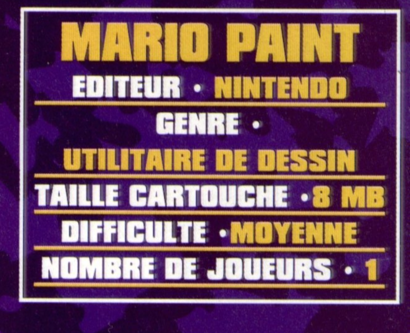
MANIABILITÉ 16
Elle est relativement bonne dans l'ensemble. Avec le personnage ou les différents engins, il n'y a pas de mauvaise surprise.

SON/BRUITAGE 13
Certainement la moins bonne de ses qualités. A part les bruits d'explosion assez effacés, il n'y a rien d'autre de meilleur!.



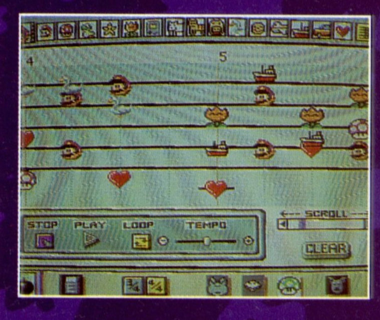
Super Nintendo French Collection

TU VEUX UN PAINT ?



Ça y est! Mario Paint sort en version officielle avec sa souris officielle aussi! Le package est assez impressionnant puisque vous trouverez une superbe souris, un tapis rigide pour celle-ci, une cartouche et des fascicules vous expliquant que vous êtes sûrement un artiste qui s'ignore et que, grâce à Nintendo, vous allez pouvoir réaliser tous vos fantasmes (graphiques j'entends!) sur votre écran de télé. Chouette non? Mario Paint est ce que l'on appelle en micro un utilitaire de DAO (Dessin Assisté par Ordinateur) et vous permet, via une souris, de dessiner sur votre écran. Vous pouvez tracer des lignes, des courbes dans la couleur de votre choix, remplir des zones délimitées, réaliser des effets, couper des blocs d'images et les remplacer ailleurs, etc... Il est aussi possible d'ajouter quelques musiques et des animations. Un petit jeu de tape–mouche est fourni si vous vous ennuyez. Bref, Mario paint n'est pas un jeu, c'est un outil de création graphique sur Super Nintendo.

Tous les outils nécessaires à la création graphique sont présents, comme ce spray qui vous permettra de bomber exactement comme sur les murs dans la couleur de votre choix.





- Un programme original.
- La souris pourra être, plus tard, utilisée pour certains jeux.
- Une maniabilité excellente.

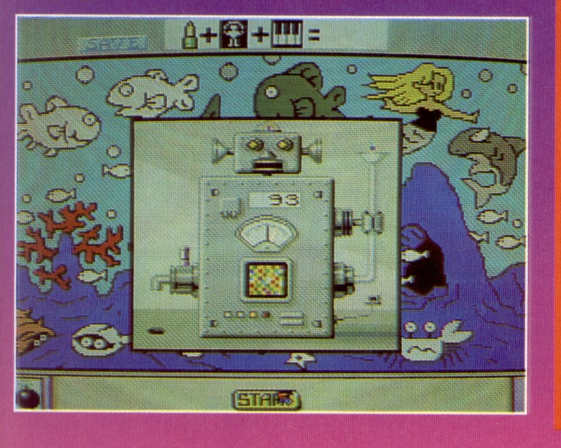


- Un programme d'initiation à réserver aux plus jeunes seulement.

MARIO PAINT

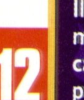
AVANT...

... APRES



La version officielle de Mario Paint n'a pas subi de changements et l'on retrouve les bons et les mauvais côtés de cet utilitaire de création graphique sur Super Nintendo. Même si tout est merveilleusement bien pensé dans ce logiciel et même si sa maniabilité est excellente, il n'en reste pas moins que les plus de 12 ans s'ennuieront royalement au bout de deux minutes d'utilisation. A part la souris officielle (elle servira pour d'autres jeux), je ne vois donc pas trop l'utilité d'une telle cartouche pour les fanas de jeux. Par contre, les plus jeunes ou les grands débutants en informatique, trouveront dans Mario Paint un superbe outil de création. A vos pinceaux! OLIVIER

13 — GRAPHISMES
Pour un programme de dessin, on ne trouve pas de superbes graphismes. Par contre, tous les outils pour dessiner sont présents.



12 — ANIMATION
Il fallait mettre une note mais ce n'est pas très significatif car Mario paint n'est pas basé sur les animations.

18 — MANIABILITÉ
Excellente maniabilité qui vous permettra de réaliser à peu près ce que vous voulez. Simple d'utilisation pour les plus jeunes.



12 — SON/BRUITAGE
Pas très significatif non plus! Les quelques sons présents sont rigolos et sympas mais ce n'est pas le but du programme.

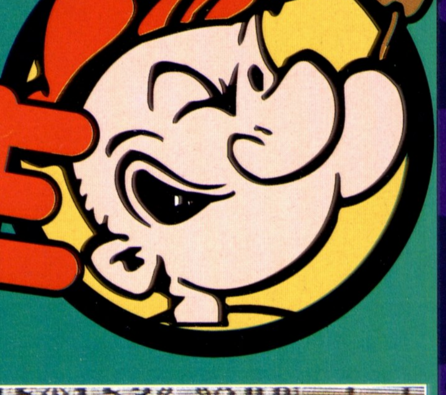


POPEYE VERSUS BRUTUS !

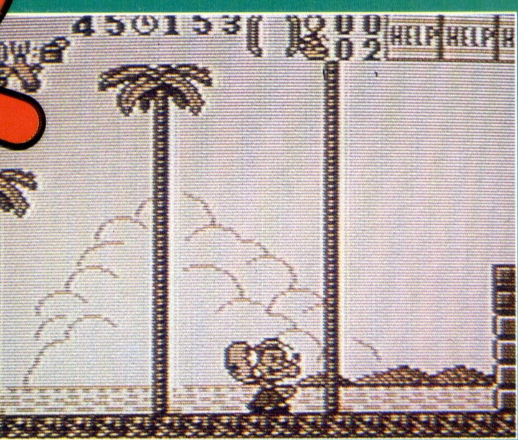
Alors qu'Olive était en plein nettoyage de la grange familiale, elle découvrit une vieille carte représentant la cachette d'un fabuleux trésor, enfoui sur une île à pirates, au fin fond du Pacifique. Toute contente de sa trouvaille, elle courut montrer la carte à Popeye qui décida de partir à l'aventure pour récupérer le trésor. Malheureusement, ceci n'était pas tombé dans l'oreille d'un sourd et Brutus, l'infâme, attaqua le bateau de Popeye, vola la carte au trésor puis prit Olive en otage. Vous êtes Popeye et devez voler au secours d'Olive, dans un jeu de plates-formes haut en rebondissements.
Y a pas plus simple! Maintenant, à vous d'y arriver aussi!

Une salle bonus remplie de plein de petites choses intéressantes.









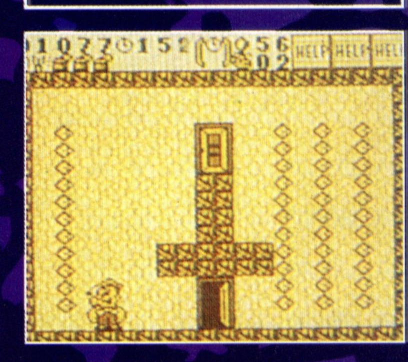
Votre bras musclé peut se gonfler encore davantage si vous trouvez assez de boîtes d'épinard.

Popeye 2 n'a rien à voir avec Popeye 1 qui était une daube à la puissance 4! Il se place dans la cour des grands pour les jeux de plates-formes. La réalisation technqiue est excellente, avec des graphismes de fond fouillés et de bonnes animations. Le jeu fait indéniablement penser à un Mario qui se serait transformé en Popeye. Tout y est: ennemis que l'on élimine en donnant un bon coup de poing, sauts et autres pièges. Le seul hic dans l'affaire, c'est que Popeye 2 est vraiment trop facile à terminer, quel dommage! Car on possédait là un hit en puissance. OLIVIER

Vous venez d'éviter un pièges mortel. Le trou sur la gauche n'apparaît que quand vous passez dessus.

POPEYE 2

EDITEUR · ACTIVISION
MACHINE · GAME BOY
GENRE · PLATES-FORMES
DIFFICULTE · FACILE
NOMBRE DE JOUEURS · 1 OU 2
CONTINUES · 5
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1





- Un clone de Super Marioland, rien que ça, ça vaut le coup !
- Une envie de terminer le jeu qui vous prend là !



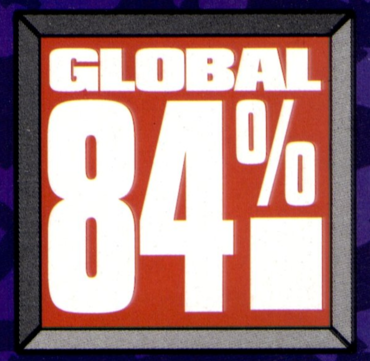
- Trop facile !

18 — GRAPHISMES
Des décors très plates-formes et réussis. Du Marioland en mieux (pour les graphismes).

18 — ANIMATION
L'animation des sprites se fait sans problème et le scrolling multidirectionnel est fluide.

17 — MANIABILITÉ
On se rapproche de Mario tellement c'est facile et tellement c'est bon !

15 — SON/BRUITAGE
On reconnait le thème original de Popeye mais les sons ne sont pas les meilleurs entendus sur Game Boy.



Super Nintendo
French Collection

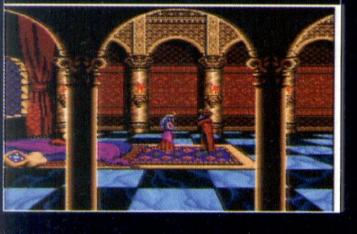
ROMEO ET JULIETTE EN SAUCE ORIENTALE

On ne présente plus ce jeu aussi célèbre que l'Arc de Triomphe, la statue de la Liberté ou la médiocrité des chansons des Musclés. Le Sultan et Vizir, Jaffar, s'est amouraché d'une princesse. Le destin étant souvent un pervers de premier ordre, a voulu que cette jeune fille, beauté parmi les beautés de ce monde, soit l'élue de votre coeur d'aventurier lointain. Cloîtrée à l'intérieur du palais de Jaffar, la belle Princesse se voit proposer un marché aussi odieux que profitable pour le Sultan. Ce dernier laisse à sa victime le choix entre l'épouser ou mourir! Une fois le marché annoncé, le Vizir se retire, laissant à la jeune fille quelques minutes de réflexion. Durant ce temps, vous allez affronter les périls du palais de Jaffar, trouver les passages secrets, tuer les gardes et, surtout, arriver avant que le délai n'expire et, avec lui, la princesse!

UN HISTOIRE D'AMOUR AU PAYS DES MILLE ET UNE NUITS.



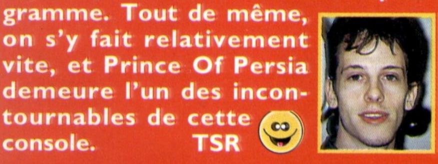


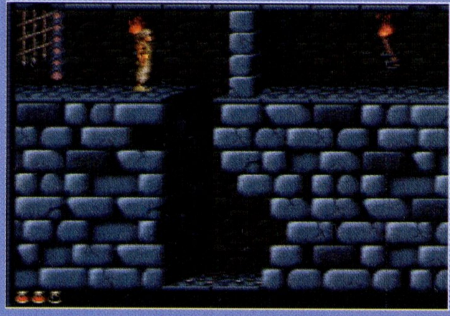


En quelques images, le résumé d'une histoire qui pourrait vous émouvoir si vous en aviez le temps. Filez vers la princesse, le temps est limité!

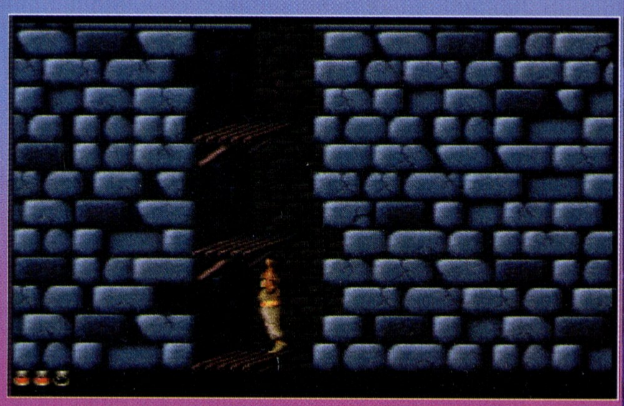


Prince Of Persia est un soft qui combine agréablement action et réflexion. Les combats sont suivis de moments de réflexions intenses où il faut savoir faire preuve de bon sens. Cependant, ce soft n'est plus tout jeune. Il est, ici, réactualisé et utilise bien les capacités de la console (même s'il est loin de tout utiliser!) mais on peut, aujourd'hui, lui préférer un jeu comme Flash Back sur Megadrive. Un Flash Back qui pourrait bien arriver d'ici peu sur Super Nintendo, peut-être même avant que ne sorte Flash Back II. Le seul véritable reproche que l'on puisse adresser à Prince Of Persia, c'est sa maniabilité! Les fans de jeux d'actions à la "je butte tout ce qui passe vite fait bien fait" seront certainement déçus, le calme étant l'arme absolue pour franchir les nombreux niveaux de ce programme. Tout de même, on s'y fait relativement vite, et Prince Of Persia demeure l'un des incontournables de cette console. TSR





Tout au long des niveaux, il vous faudra être à même de trouver les stratagèmes qui ouvriront les portes. Marchez sur la dalle, courez, évitez la dalle suivante en sautant, faites vite avant que la herse ne se rabatte... Parfois bien prise de tête!



Prince Of Persia est un jeu où la maniabilité est très particulière. Pour passer ici, mettez-vous dos au bord et descendez tranquillement. Attention, une chute d'une trop grande hauteur est fatale...

PRINCE OF PERSIA

EDITEUR	KONAMI
TAILLE CARTOUCHE	8MB
GENRE	ACTION
DIFFICULTE	DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	PASWORDS





- une animation des sprites hyper réaliste.
- un jeu d'ambiance.
- des niveaux vastes.
- un soft qui fait appel à la réflexion autant qu'à l'action.



- il faut se faire à la maniabilité.
- les décors ne sont pas ce qu'il y a de mieux sur SN.

GRAPHISMES — 16



C'est beau, mais on est surpris par la sobriété des teintes. La palette de la Super Nintendo permettait de faire beaucoup mieux.

ANIMATION — 18



Les sprites sont animés avec un réalisme fabuleux néanmoins, il y a mieux et les récentes parutions nous l'ont prouvé.

MANIABILITÉ — 12

Difficile de ne pas trébucher quinze fois, de réussir son saut et de parvenir à descendre du premier coup. On y arrive cependant, heureusement!

SON/BRUITAGE — 17

Des musiques excellentes accompagnent tout le jeu. On ne s'en lasse pas, elles n'énervent pas. Les bruits, bien que parfois exagérés, sont réussis.





JOLI BON DE COMMANDE

JOYPAD, JOLIE BIBLE DES ASTUCES, 103 bld Mac Donald, 75 019 PARIS.

***OUI !* Je veux recevoir, chez moi, la Jolie Bible des Astuces**

❏ volume 1 ❏ volume 2

(je fais une jolie croix dans les cases que je trouve les plus jolies)

au prix de 40F l'exemplaire (port gratuit)

(le port est gratuit et se fait dans une jolie enveloppe en papier fabriqué à partir des arbres les plus jolis)

Je joins un joli chèque de .... francs à l'ordre de Joypad

(je suis conscient du fait que mon chèque me sera renvoyé s'il n'est pas assez joli)

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE : ....

....

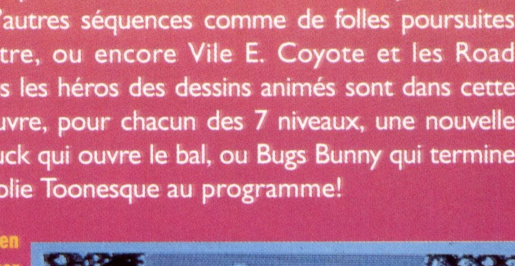
VILLE : .... CP : .... CONSOLE : ....

Superstar Joypad

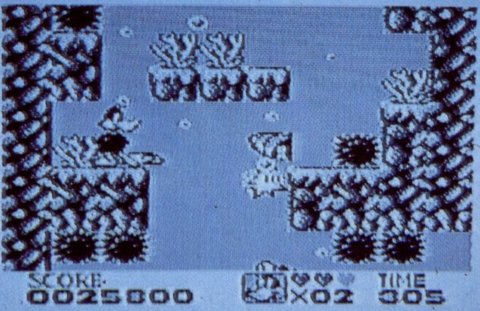
Game Boy French Collection

BUNNY ET TOUS SES AMIS, UNE FOIS DE PLUS!

La version officielle de Looney Tunes arrive en France et les petits et grands vont être ravis, chouette! Pour changer un peu des mangas et des beat–them–up orientaux, c'est la Warner et ses cartoons qui décoiffent qui a permis à Sunsoft de nous produire un bon petit jeu de plates–formes, mêlant une phase de shoot–them–up et d'autres séquences comme de folles poursuites entre Titi et Sylvestre, ou encore Vile E. Coyote et les Road Runners. Eh oui! Tous les héros des dessins animés sont dans cette cartouche. On découvre, pour chacun des 7 niveaux, une nouvelle star comme Daffy Duck qui ouvre le bal, ou Bugs Bunny qui termine le jeu. Eclectisme et folie Toonesque au programme!



Un niveau qui change par rapport à l'ambiance plates-formes des autres stages puisqu'il s'agit d'un shoot-them-up avec Porky Pig.



Daffy Duck sous l'eau a bien des problèmes pour passer les petits escargots.



Vous jouez le rôle de Titi poursuivi par Sylvstre dans les rues de la ville.

LOONEY TUNES

Encore de la poursuite avec les Beep-Beep etvdes chutes de pierres

Quel jeu! Après le superbe Tiny Toons que l'on terminait en 10 minutes les yeux fermés, on pouvait être dégoûté des jeux mettant en scène des personnages de DA de la Warner. Oui mais non! Primo, on ne peut pas se lasser des jeux de plates–formes dont les héros sont Daffy Duck ou Bugs Bunny. Secundo, dans notre cas, le jeu est long, difficile et tellement beau, un vrai pied intersidéral. Rien à jeter, autant en ce qui concerne l'aspect technique que la jouabilité. Faussement éclectique (les 7 épreuves sont en majeure partie basées sur les plates–formes), il n'en reste pas moins varié avec des décors et, surtout, des personnages nouveaux pour chaque niveau. On applaudit et on se prosterne!



OLIVIER



LOONEY TUNES

EDITEUR · SUNSOFT
GENRE · PLATES FORMES
DIFFICULTE · MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE JOUEURS · 1
NOMBRE DE NIVEAUX · 7
CONTINUES · INFINIS



Attention à la dynamite !



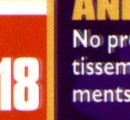
- Un jeu éclectique.
- Une durée de vie excellente.
- Des graphismes très cartoons.



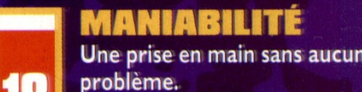
- Comment ?



GRAPHISMES 19
C'est du super, du tout bon. Et en plus, les décors sont variés.



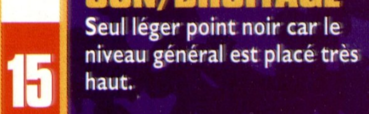
ANIMATION 18
No problemo, pas de ralentissement ni de clignotements.



MANIABILITÉ 18
Une prise en main sans aucun problème.



SON/BRUITAGE 15
Seul léger point noir car le niveau général est placé très haut.



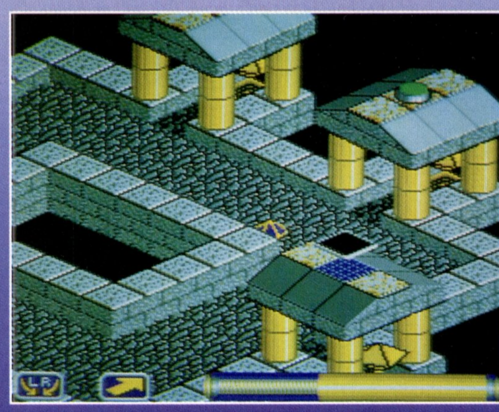


GLOBAL 94%


ASTUCES A GOGO
3615
JOYPAD

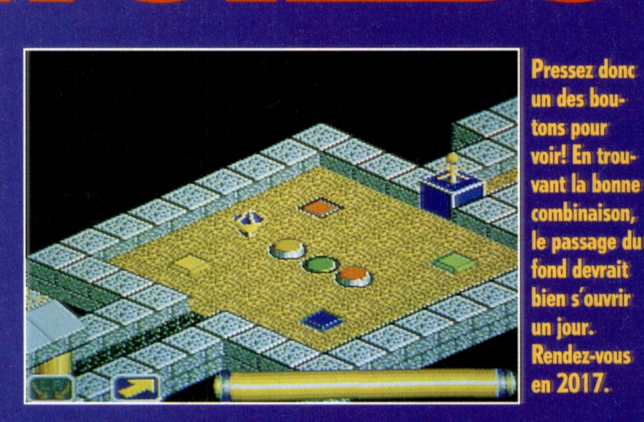
DES MONDES FOUS, FOUS, FOUS!

Notre bon vieux système solaire est en danger. Des mondes labyrinthiques, truffés de cristaux magiques et destructeurs sont apparus, bouleversant tout équilibre! Seul, Gérald, un module de reconnaissance hypersophistiqué, peut sauver l'humanité (et les martiens, ne les oublions pas). A lui d'explorer les divers labyrinthes, et de rammaser les cristaux pour les convertir en énergie inoffensive. A force de patience et d'intelligence, vous déjouerez les divers pièges du lieu; c'est-à-dire que vous éviterez les monstres rôdeurs, que vous prendrez les bons ascenseurs, que vous enclencherez les bons mécanismes au bon moment... ainsi de suite! Une vraie neurone-partie!

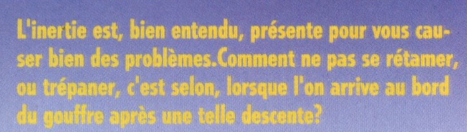


Si la vue à l'écran n'est pas idéale, si vous voulez en changer afin de mieux voir l'action, aucun problème. A n'importe quel moment du jeu, il vous sera possible d'orienter différemment la vue de l'écran. De quoi éviter la monotonie.

SPINDIZZY WORLDS



Pressez donc un des boutons pour voir! En trouvant la bonne combinaison, le passage du fond devrait bien s'ouvrir un jour. Rendez-vous en 2017.



L'inertie est, bien entendu, présente pour vous causer bien des problèmes.Comment ne pas se rétamer, ou trépaner, c'est selon, lorsque l'on arrive au bord du gouffre après une telle descente?

Il fut un temps, sur micro, où ce genre de jeux abondait. C'était le Moyen Age me direz-vous, ce n'est pas faux. Nous autres, joueurs consoles, avons su évoluer, mais pourtant, il n'est pas désagréable de se replonger dans un jeu de cette trempe. De l'action/réflexion, c'est plutôt sympa une fois de temps en temps et en plus, c'est rare sur console. Sur la seize bits Nintendo, on pourra citer (titres SFC attention!) Tetris 2, Lemmings ou encore QBert. Ce n'est déjà pas mal, c'est vrai! Spindizzy est un jeu bien "calibré", dans la mesure où il propose autant d'action que de réflexion. Les partisans des deux camps (action ou réflexion) pourront donc être séduits. Rajoutez à cela des musiques qui se fondent agréablement au tout, des changements de vue bienvenus... et vous obtenez un jeu qui mérite que l'on s'y intéresse. A conseiller aux plus âgés ou, peut-être, à un public féminin.

T.S.R

SPINDIZZY WORLDS

EDITEUR • ACTIVISION
GENRE • ACTION REFLEXION
DIFFICULTE • MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE • SELON NIVEAU
NOMBRE DE NIVEAUX • 4
NOMBRE DE JOUEURS • 1
CONTINUES • PASSWORDS



- Un jeu original (un minimum)
- Des changements de vue bien pratiques.
- Autant d'action que de réflexion: le pied!




- Graphismes, somme toute, moyens.

GRAPHISMES
12
Des couleurs qui ne jettent vraiment pas. Une palette très limitée.

ANIMATION

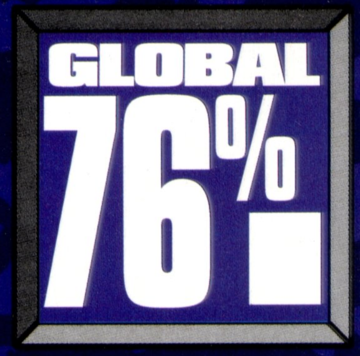
14
Les tests de collision sont parfois franchement douteux. Dommage.

MANIABILITÉ

16
Les changements de vue permettent une prise en main rapide et sûre.

SON/BRUITAGE

16
Des musiques d'ambiance juste comme il faut, on les écoute sans se lasser et sans s'énerver.





SUPER NES USA

ACCESSOIRES	
Adaptateur universel US & Jap. 149 F ou 99 F avec 1 jeu acheté	
Dyna One	129 F
Adaptateur secteur	179 F
ASCII Pad	190 F
Cable Péritel	190 F
Super Advantage	390 F
Action Replay pro	450 F
Capcom CTICK US	690 F
JEUX : Nouveautés ou autres titres (Tél.)	
Castel Vania 4 US	450 F
Batman Return US/Jap.	490 F
Dragon's Lair US	490 F
Contrat 3	490 F
Super NBA basketball US	490 F
Jimmy Connors US	490 F
Amazing Tennis US	490 F
Wing Commander US	490 F
Blue Brother US/Jap.	490 F
Tiinytoon Jap.	490 F
Best of the Best US	490 F
Magical Quest US	490 F
Road Runner US	490 F
Spiderman X Men US	490 F
Super Mario Kart US/Jap.	490 F
Axelay US ou Jap.	490 F
Super Parodius Jap.	490 F
Out of this World US	490 F
Rushin Beat 2 Jap.	490 F
Prince of Persia US/Jap.	490 F
Tortue 4 US	490 F
Joe et Mac 2 Jap.	490 F
God's	490 F
Sonic Blastman US (dispo : Tél.)	490 F
Super Strike Eagle US	490 F
Human GP Jap.	490 F
Chester Chetah US	490 F
Chester Chetah US	490 F
Superman US	490 F
Dungeon Master US	550 F
Sim Earth US	550 F
Kawasaki Caribbean US	550 F
Night and Magic II Jap.	550 F
Super Baseball 2020 Jap.	550 F
Ningel Mansel Jap.	550 F
Ranema 1/2 n°2 Jap.	550 F
Fatal Fury US/Jap.	550 F
Valken Jap.	550 F
Alien vs Predatore Jap.	550 F
Super Tetris Jap.	550 F
Volley-Ball Twin Jap.	550 F
King of Rally Jap.	550 F
Kiki-Kakai Jap.	550 F
Ultima Prophet US	550 F
Soul Blaser US	550 F
Jungle War II Jap.	590 F
Starfox Jap.	590 F
Street Fighter II US	590 F
Super Exaust Heat II Jap.	590 F
Super Star Wars US/Jap. (Tél.)	

IMPORTANT : à l'heure où nous imprimons cette publicité, il est possible que nous recevions d'autres news ou anciens titres. Pour le savoir, appelez-nous. Certains titres sortiront dans le courant du mois ou peuvent être retardés ou simplement en rupture de stock. Tous nos prix peuvent êtres modifiés sans préavis en fonction des cours du change.

MEGADRIVE

ACCESSOIRES	
Pro 2	149 F
Competition pro	189 F
Arcade Power stick	349 F
Action Replay pro	449 F
2 manettes infrarouge	449 F
JEUX	
Sonic 2	395 F
La Petite Sirène	395 F
Talespin	395 F
NHL PA Hockey 93	395 F
Alien 3	395 F
Terminator	395 F
Olympic Gold	395 F
Centurion 2	395 F
Rampart	395 F
Cadash	395 F
Splater House 2	395 F
Aquabatic Game	395 F
Street of Rage 2	395 F
Mickey et Donald	395 F
Batman Return	395 F
Terminator 2	395 F
Road Rash 2	395 F
Monaco GP 2	395 F
Team USA	395 F
LHX Attack Shopper	395 F
Captain America	395 F
Crue Ball	395 F
Fatal Fury	395 F
PGA Tour Golf II	449 F
Tecmo Soccer	449 F
Tiny Toons	449 F
Chase HQ II	449 F
James Bond 007	449 F
King of Monster	449 F
Mohamed Ali Boxing	449 F
Another World	449 F

Pour les news ou autres titres à venir sur marsr appelez-nous.

NEO GEO

ACCESSOIRES	
Memory card	190 F
Manette Néo Géo	390 F
JEUX	
Nam 75	690 F
Burning Fight	690 F
Alpha Mission 2	690 F
Magician Lord	690 F
Cyber LIP	690 F
Sengoku	690 F
Base-Ball 2020	690 F
Blue's Journey	690 F
Fatal Fury	890 F
Robot Army	890 F
Eightman	890 F
Trash Rally	890 F
Last Ressort	1 090 F
Mutation Nation	1 090 F
Art of Fighting	1 490 F
Fatal Fury 2 2	1 490 F
Ninja Commando	1 490 F
Super Side Kick (foot)	1 490 F
Base-Ball Star 2	1 490 F
View Point	1 490 F

A paraître sans date précise en mars ou avril 1993 : Fatal Fury 2 (baston). Autres titres nous consulter.

GAME GEAR

GAME GEAR + Sonic 2
1090 F
GAME GEAR + Sonic 2 + transfo
1190 F
GAME GEAR + Sonic 2 + Donald Duck + transfo
1290 F

ACCESSOIRES	
Adaptateur secteur	99 F
Gear to Gear	99 F
Loupe	139 F
Master Gear	149 F
Sacoche	199 F
Battery pack	349 F
JEUX	
Wimbledon	259 F
Sonic 2	269 F
Prince of Persia	299 F
Alien 3	269 F
Tasmania	269 F
Indiana Jones	269 F
Batman Returns	269 F
Space Invader	269 F
Spiderman	269 F
Terminator	269 F
Olympic Gold	269 F
Kick off	269 F
Senna GP	279 F
Shinobie 2	279 F
Street of Rage	279 F
Vampire	279 F

Autres titres nous appeler.

ENTREGUILLEMETS SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES ET DES DATES DE SORTIES. LES MARQUES CITEES SONT DES MARQUES DEPOSEES.

COMPUSTORE GAMES 43, rue de la Convention 75015 PARIS. Tél. : 16 (1) 45 78 67 30.

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous accueillir du mardi au samedi de 10 h 30 à 19 h 30 sans interruption. Le lundi de 14 h 30 à 19 h 30. Métro et RER : JAVEL. Sortie périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.

B O N D E C O M M A N D E

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30 - Bon de commande à retourner à COMPUSTORE 43, rue de la Convention 75015 Paris (ou sur papier libre)

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (Console : 55 F/NEO GEO : 95 F) (Jeux NEO GEO : 30 F) (10 F par produit supplémentaire)	20 F
TOTAL A PAYER (Manette d'arcade NEO Geo ou NINTENDO 35 F)	F

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION :
BANQUE :

DATE DE COMMANDE ET SIGNATURE

Nom
Adresse
C. Postal
Ville
Tél. : Age :

A REMPLIR (INDISPENSABLE)

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐ Contre remboursement (+35 F) ☐
Mandat-lettre ☐ Pas de CR article moins de 200 F

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

Je joue sur : SEGA
M. Drive-Jap. ☐ G.GEAR ☐ Mega CD ☐
M. Drive-FR ☐

NINTENDO
SPR. Famicom ☐ SPR. Nes ☐ SPR.Nintendo ☐
NEC CORE GRAPX ☐ CD ROM 2 ☐

***QUELQUES INDICATIONS :** en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'en cours de mois, retardés ou en rupture momentanée. Nous vous remercions de votre compréhension. Tous nos prix ou offres sont valables pendant la période de parution du journal.*

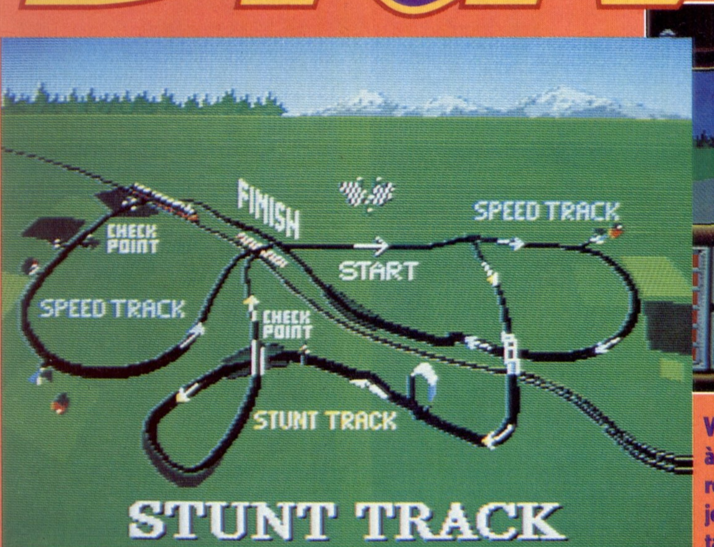
S.P. 03/93

PREPARE TA RACE...

Hard Drivin' était une petite révolution en salle d'arcade puisqu'il proposait le premier jeu en 3D pleine. Aujourd'hui, l'eau a coulé sous les ponts et l'on trouve des petits bijoux du genre Virtua Racing, avec des décors 3D et des animations, hou la la! La suite de Hard Drivin' s'appelle Race Drivin' et est disponible en version officielle sur Super Nintendo. Vous retrouvez donc l'esprit de la borne d'arcade, c'est–à–dire une course contre la montre, en voiture, dans des décors en 3D pleine. Sur Super Nintendo, Race Drivin' est le premier exemple de jeu en 3D pleine et vous propose de conduire sur 3 circuits imaginaires, en essayant de terminer des tours en temps limité. Vous pouvez choisir les vitesses automatiques ou non et les circuits sont plutôt originaux, puique composés d'éléments comme des chicanes, des loopings, des tremplins, etc...

RACE DRIVIN'	
EDITEUR	T.HQ
TAILLE CARTOUCHE	4MB
GENRE	SIMULATION DE CONDUITE 3D
DIFFICULTE	MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE NIVEAUX	3 CIRCUITS
NOMBRE DE JOUEURS	1





Vous contrôlez votre véhicule comme si vous étiez à la place d'un vrai conducteur. Vous voyez la route qui défile en 3D et pouvez aussi jeter des coups d'oeil aux divers compteurs du tableau de bord.

Un seul mot: vivement le Super Fx et ses effets 3D pleine fabuleux! Car la Super Nintendo rame à mort avec Race Drivin'. Est-ce un problème de programation ou la machine ne tient-elle pas la route? Un peu des deux, en fait, mais peu importe: le jeu est nul techniquement. Ca saccade tellement qu'on a envie de jeter la cartouche à la poubelle avant même d'avoir terminé un circuit. En parlant de circuit, il n'y en a que trois et les otpions sont quasi inexistantes. Le jeu est donc injouable, moche et d'une durée de vie très limitée. Une conclusion s'impose: on ne voulait pas de Race Drivin' en version américaine, la France n'a pas besoin d'une telle adaptation sur son territoire, dehors! Achetez plutôt Test Drive II et un adaptateur si vous n'en possédez pas encore un.

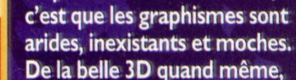
OLIVIER

Vous avez un temps limité pour terminer un circuit, c'est–à–dire pour atteindre des Checkpoints, comme celui–ci



•Nothing...

• Une animation catastrophique.
• Un manque de réalisme.
• Une jouabilité à faire peur

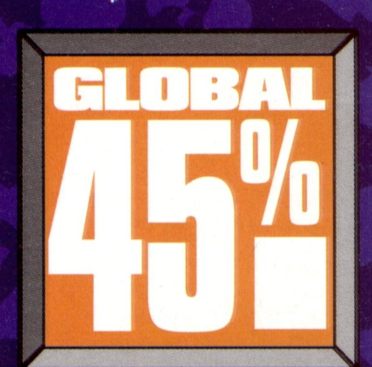


GRAPHISMES 11
Le problème de la vraie 3D, c'est que les graphismes sont arides, inexistants et moches. De la belle 3D quand même, mais c'est tout.

ANIMATION 09
Sans le Super FX, la 3D pleine sur Super Nintendo ne décolle pas vraiment. résultat: une animation saccadée et lente.

MANIABILITÉ 12
On conduit péniblement le bolide et l'on se demande bien comment on fait pour rester sur la route. On se demande d'ailleurs souvent où l'on est...

SON/BRUITAGE 08
Un scandale, car là au moins, les développeurs auraient pu nous faire quelque chose de bien. On se retrouve avec des pets de mouches inaudibles.



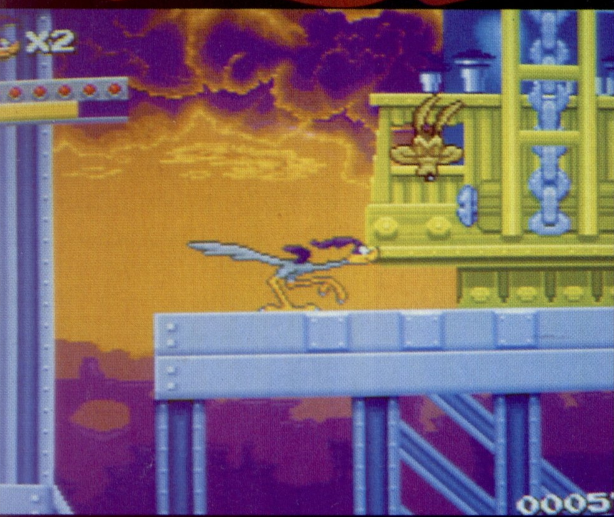
Super Nintendo
French Collection

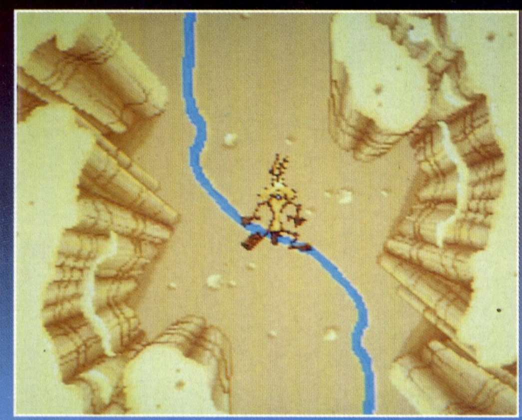
BIP! BIP! (BEEP! BEEP! EN VO)

Les Road Runners sont ces volatiles à pattes héros de catoons de Warner Bros qui se font toujours poursuivre par Wile E. Coyotte. Deux détails caractérisent ces sortes d'autruches loufoques avec une houpette violette sur la tête: elles vont très très vite et elles font "Beep Beep"! ça énerve énormément le Coyote qui fait tout pour les attraper afin d'en faire son déjeuner. Notre ami met ainsi en place des plans de pièges complètement fous qui ont tous un point commun: ils foirent inlassablement. Résultat: les Road Runners courent toujours. Dans le jeu Super Nintendo, on retrouve l'ambiance et le but des cartoons, à savoir: échapper au terrible Vile qui fera tout pour vous attraper. Le jeu se déroule en scrolling multidirectionnel hyper rapide et en vue de profil. Vous devez foncer sur des terrains plutôt escarpés, passer des pièges, sauter par dessus des canyons, utiliser des rampes et passer par des petits drapeaux pour obtenir des bonus. Il n'y a pas de doute, Roadrunner est un jeu qui décoiffe!

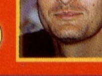

Des drapeaux sont disposés au peu partout et vous devez passer par ceux–ci. Ceci vous force à fouiner un peu partout et à ne pas foncer tête baissée.

ROAD RUNNER


Vile dans une grue de sa fabrication. Encore un piège diabolique pour vous. Arrangez–vous pour contrer les intentions du Coyote en bloquant sa machine infernale.


Voilà ce qui arrive à Vile E. Coyote quand il veut trop en faire! Cela donne l'occasion à admirer un superbe zoom du sprite qui tombe vers le sol.

Bandai va très vite (presque aussi vite que le jeu) pour sortir les gros hits imports en version officielle, tant mieux. Roadrunner est un très bel exemple d'originalité sur Super Nintendo alors que les beat–them–up font recette en ce moment. Il s'agit, en fait, d'un Sonic version Nintendo avec des graphismes complètement fous et colorés. C'est simple, l'animation est tellement réussie et les couleurs si belles, que l'on a du mal à croire que ce jeu a été programmé sur une console familiale. En ce qui concerne la jouabilité, il faut s'habituer au jeu qui n'accrochera pas forcément tout le monde tout de suite, et c'est bien là le seul petit problème de Roadrunner. Quelques petits pêchés de jeunesse, donc, pour un jeu qui fait office de démo de ce que la Super Nintendo est capable de faire en matière d'animations. A vous de juger pour l'intérêt ludique; moi j'adore...

OLIVIER 

ROADRUNNER

EDITEUR	SUNSOFT
TAILLE CARTOUCHE	8MB
GENRE	ACTION
DIFFICULTE	DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE	1
NOMBRE DE NIVEAUX	20
NOMBRE DE JOUEURS	1
CONTINUES	3


C'est beau, c'est coloré, c'est fin, c'est rapide, c'est super!


- On se croirait dans un cartoon, les mecs!
- Une originalité qui fait plaisir à jouer.
- On peut faire "Beep Beep" en appuyant sur un bouton!


- Une prise en main délicate.




GRAPHISMES 18
On se croirait dans un cartoon tellement c'est beau: des graphismes fins, détaillés et hyper colorés, personnages et décors compris.


ANIMATION 19
Sonic va être jaloux car la vitesse du scrolling multidirectionnel est véritablement époustouflante.


MANIABILITÉ 14
La maniabilité n'est pas au top car le Road Runner lève les pattes d'une drôle de manière lorsqu'il saute. La prise en main est donc difficile.

SON/BRUITAGE 16
Pas vraiment de problèmes pour la bande–son et il est possible de faire "Beep Beep" en appuyant sur un bouton, inutile mais génial!


GLOBAL 87%

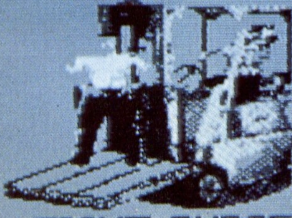
PIT ET RICK FIGHTER!

Bienvenue dans un monde de brutes! Bienvenue dans les entrepôts. A l'heure où tout le monde rentre du travail, certains gros lards un peu fauchés lancent des défis dans les hangars de New York. Résultat: ça fait un attroupement, un mec se fait dégommer, puis un autre et l'ambiance monte. C'est ce qu'on appelle les combats de rues organisés. Les gens parient de l'argent et s'amusent beaucoup. Certains combattants sont d'ailleurs très connus dans le milieu et deviennent des stars de la rue. Ces Pit–Fighters luttent un peu à la manière du catch avec coups de pieds et poings, clefs et autres empoignades bien viriles. Vous allez pouvoir participer à plusieurs combats en défiant les Pit Fighters présents dans la cartouche.



A droite, le concombre masqué en direct live! L'autre Pit Figther est en train de lui attraper le bras pourl'envoyer dans les airs, ça promet!

PIT-FIGHTER



Un nouveau de passé, un! Vous venez de terrasser un autre Pit Fighter et vous avez le droit suprême de monter sur la palette d'un chariot élévateur, ah que c'est bon!

Je ne vois pas trop pourquoi se borner à adapter un tel jeu sur Game Boy. Les versions précédentes l'avaient prouvé: Pit Fighter n'intéresse personne! En plus, la version testée ici est une version française ressortie pour l'occasion dans les grandes surfaces. Je dis halte au sketch. Oui, Pit Fighter est une bonne expérience graphique et technique sur Game Boy (les personnages en trois niveaux de gris rendent bien, c'était un challenge). Non, Pit Fighter n'est ludiquement pas intéressant du tout. Il est lassant, facile et triste à mourir. Un jeu à éviter!



OLIVIER

Dans Pit Fighter, on n'hésite pas à frapper un adversaire même quand il est au sol.

PIT FIGHTER

EDITEUR · THQ
GENRE · COMBATS
DIFFICULTE · FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE · 1
NOMBRE DE NIVEAUX · 5 OPPOSANTS
NOMBRE DE JOUEURS · 1
CONTINUE · NON





- Les combattants digitalisés rendent légèrement mieux que dans les autres versions.



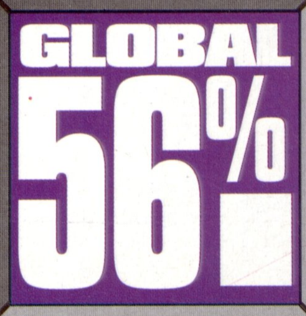
- Mauvaise maniabilité.
- Un jeu lassant à la longue.

GRAPHISMES 12
Un peu d'indulgence pour les graphismes qui sont laids sur toutes les consoles et peut–être un peu meilleurs sur Game Boy (l'écran est plus petit).

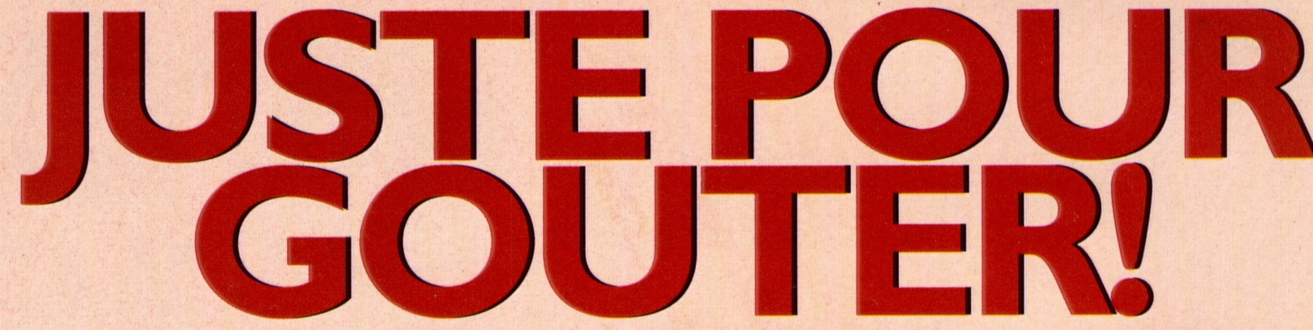
ANIMATION 11
Toujours le même décor, les mêmes coups. L'animation des personnages est bien tentée (ils sont digitalisés) mais ne rend pas génialement.

MANIABILITÉ 10
Le grand problème de ce genre de jeu n'a vraiment pas été résolu avec Pit Fighter.

SON/BRUITAGE 12
Horribles bruitages et musique qui se fait rare...



ABONNEMENT



JUSTE POUR GOUTER!

JE M'ABONNE POUR 6 MOIS:

130F AU LIEU DE 180F!

Je suis prudent. Joypad me plaît, c'est vrai, j'ai une console, c'est vrai aussi. Mais voilà: et si c'était la fin du monde demain? J'aurais payé un abonnement d'un ou deux ans pour rien. Là, avec cette formule, je peux m'abonner pour six mois seulement, faire un test, en quelque sorte. Si au terme de ces six mois le monde n'a toujours pas sauté, je pourrai considérer un abonnement plus long. Je compte sur vous pour que le monde ne saute pas. Et en plus, l'abonnement pour six numéros ne me coûte que 130 francs au lieu de 180! Sauver le monde à ce prix-là, c'est vraiment pas cher! Je m'abonne!



Pour commander les anciens numéros, envoyez-nous un chèque, 30 F par exemplaire commandé (40FF pour la CEE)

BULLETIN D'ABONNEMENT

à découper ou à recopier et à renvoyer à Joypad, Service Abonnements et Protection de la Planète, 103 bd Mac Donald, 75019 Paris, avec votre règlement en chèque.

Nom:..Prénom:..

Adresse:..

Code postal:...............................Ville:...

Votre console:...Votre âge:...................................

ATTENTION : Pour les pays de la C.E.E, abonnement 6 mois - 6 numéros = 180 FF

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE





Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.
Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !
Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.
Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.
Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD
Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Chic alors! encore des vacances pour nos lecteurs favoris!
Ce qui veut dire que vous allez passer tout votre temps sur vos derniers jeux et m'envoyer ma dose mensuelle d'astuces, si si! Ne dites pas le contraire, je suis au courant de tout.
Bon allez, je vous laisse chercher parmi ces quelques pages l'astuce qui vous donnera un bon coup de main pour vous éviter des nuits blanches.
A bientôt la compagnie. STEF

super famicom
CAMEL TRY

Entrez dans le mode password le code QWNQP; vous pourrez ainsi sélectionner n'importe lequel des 99 niveaux disponibles. Sympa non?

super famicom
MAGICAL QUEST



Au niveau 2, quand vous sortez de l'arbre rempli d'eau et que vous êtes sur la branche, sautez dans le vide et mettez-vous le plus possible vers la gauche. Vous trouverez alors une porte derrière laquelle se trouve le magasin dans lequel vous ferez quelques emplettes.

master system
CHOPLIFTER

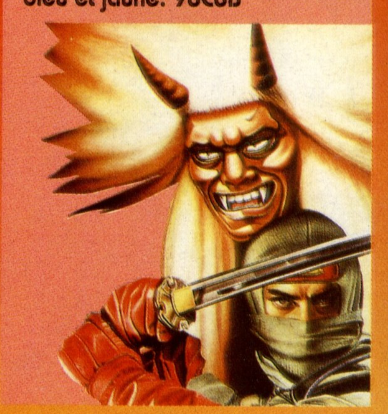
Au troisième niveau, ne restez pas trop longtemps sur la piste, ou vous risqueriez de mourir car ils viennent avec leurs engins pour vous détruire. Quand vous rentrez dans la caverne, ressortez vite; ainsi, quand vous y entrerez de nouveau, les boules de lave ne pourront plus rien vous faire.

megadrive
TERMINATOR 2

Si vous souhaitez changer de niveau à n'importe quel moment de la partie, faites à la page de présentation: HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, Vous entendrez alors une digitalisation vocale de scharzy vous indiquant que le cheat mode est activé. En cours de jeu, faites alors A, B, C et START en même temps pour changer de niveau. (Fayolle Vincent)

game gear
SHINOBI 2

Pour avoir le ninja rose: 20141
Pour avoir le ninja rose et vert: 80ACA
Pour avoir le ninja rose, vert et bleu: B09D9
Pour avoir le ninja rose, vert, bleu et jaune: 90C0B



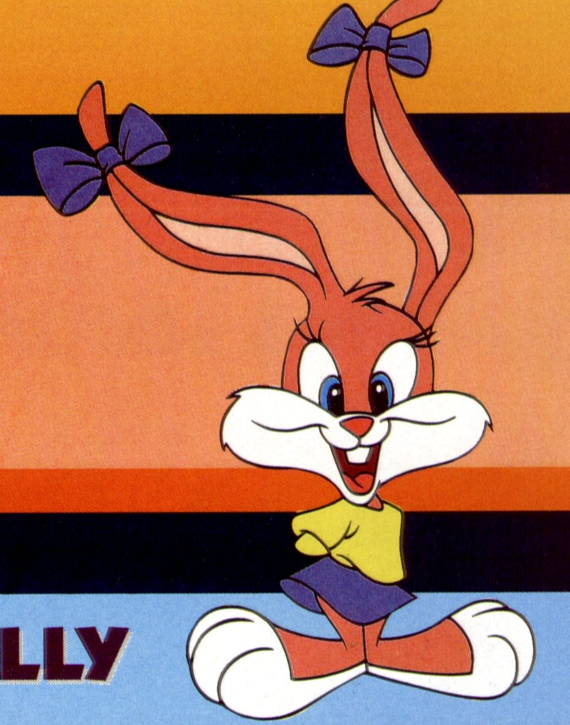
ACTION REPLAY PRO

megadrive
GYNOUG

Une bonne dose d'énergie bleue : FFD6C20004

super famicom

TINY TOONS



Voici les codes de quelques stages:
Niveau 2: BEEP BEEP, MONTANA MAX, ELMYRA
Niveau 3: GOGO DODO, SHIRLEY THE LOON, SWEETIE
Niveau 4: TORTUE, PLUCKY DUCK, BABS BUNNY

super famicom



DEATH VALLEY RALLY

BIP-BIP voilà de l'énergie infinie : 7E1F1 E06



BLADE EAGLE 3 D

Pour choisir les niveaux, vous devrez, pendant la page de présentation, faire trois ou quatre tours avec le joypad dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand le chiffre 0 apparaît, dirigez la commande vers le haut pour faire défiler les niveaux puis appuyez sur le bouton pour commencer à jouer.

master system

PENGOUIN LAND

En cours de jeu, mettez la pause. Descendez, vous voyez le monde que vous devez traverser, défiler devant vos yeux. Pour reprendre le jeu, descendez jusqu'en bas du monde. Si vous restez à regarder le monde et que votre temps tombe à zéro, vous aurez du temps illimité.

super famicom

VALKEN

Pour avoir des crédits infinis, faites L, R, HAUT et START simultanément. Maintenant, lorsque vous perdrez toutes vos vies il n'y aura plus inscrit CREDIT 3, mais FREE PLAY.

nec

ADVENTURE ISLAND



Pour jouer sous forme humaine, entrez le password V24MW7D7Y5K63G. Pour avoir toutes les armes, entrez le password suivant: PLAY THE ONGA KUN. Pour vous changer en ce que vous voulez, dès le départ, entrez le password MODE FOR 0000 000. (Greg's adventure)

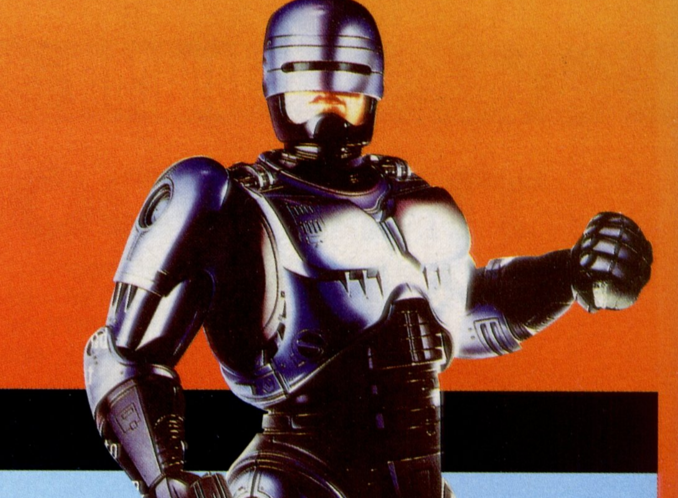
game boy

BUBBLE BOBBLE

Encore et encore et encore des codes de niveaux:

Niveau 31:BLB1
Niveau 33:VLBF
Niveau 35:KLBF
Niveau 37:WLBF
Niveau 39:JLBF
Niveau 41:XLBF
Niveau 43:HLBF
Niveau 45:ZLBF
Niveau 47:GLBF
Niveau 49:1LBF
Niveau 51:FTBF
Niveau 53:3LBF
Niveau 55:DLBF
Niveau 57:4LBF
Niveau 59:CLBF

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE



nes

ROBOCOP

Pour vaincre le terroriste dans le bureau du maire: quand le maire s'arrête d'avancer, c'est qu'il va se coucher; le terroriste tirera. Donc, quand le maire s'arrête, accroupissez-vous et attendez que le terroriste ait tiré et, dès que la balle est passée au-dessus de votre tête, levez-vous et tirez une balle (si vous en tirez plusieurs, elles toucheront le maire et vous perdrez de l'énergie). Répétez l'opération trois fois. Ensuite, le terroriste lâchera le maire et vous foncera dessus. Alors, donnez des coups de poing et le terroriste mourra.

game boy

SUPER MARIOLAND 2

Dans la Pumpkin zone, au deuxième niveau, après avoir actionné la cloche de mi-niveau, descendez dans le tuyau et plongez dans l'eau. Remontez au tuyau sauivant, prenez le champignon sur la gauche, montez et prenez le coeur. Prenez le tuyau pour remonter. Quand vous plongerez dans l'eau pour la troisième fois, descendez avec les boules de feu, arrivez jusqu'au tuyau, cassez les briques et rentrez dedans, vous serez alors dans une warp zone. (Godenzi alexandre)

megadrive

ECCO THE DOLPHIN

Voilà qu'Ecco reprend du service, avec la suite des codes du mois dernier!

niveau 11: UDHUQQLP
niveau 12: YXAYQQLK
niveau 13: UVQQQQLM
niveau 14: ZRPEUNLB
niveau 15: XHLIUNLP
niveau 16: HGFMUNLW
niveau 17: KYYPUNLN
niveau 18: CJZEKMLV
niveau 19: NFIBKMLI
niveau 20: EAPNLMLO

master sytem

ALTERED BEAST

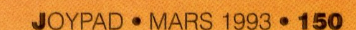
Pour vaincre le dernier monstre, quand il charge, faites un petit saut et appuyez sur le bouton 2. Au fur et à mesure que vous le touchez, le rhinocéros passera de la couleur verte à la couleur rouge, il explosera et vous aurez gagné.

game boy

SUPER MARIO LAND

Zone 1:

- Le deuxième tuyau, on met le joystick vers le bas et l'on est dans une salle secrète.
- Quand vous arrivez juste avant la colonne de pièces, vous montez sur le bloc mystérieux et tapez sur la quatrième pierre. Un coeur tombera, il faut le rattraper car il donne une vie en plus.
- Le tuyau juste après le trou donne accès à une salle secrète.
- En arrivant presque à la fin de la Zone 1, vous verrez un sphinx. Il y a trois briques à détruire. Tapez plusieurs fois sur la troisième pierre et vous verrez des pièces sortir.



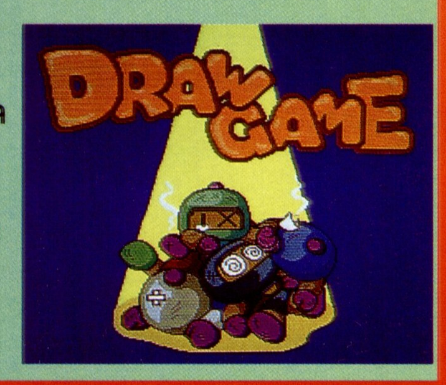
nec

BOMBER MAN 93

Ahhh ahhh! Mais dis-moi, qu'est-ce que tu cacheq dans ton dos? ne serait-ce pas une petite bombe?! On ne me la fait pas à moi! quel escroc celui là.

Niveau A2 : CCBCAAEA
Niveau A3 : DDCCAAGA
Niveau A4 : EFDCABIA
Niveau A5 : EGDCABJA
Niveau A6 : FHDCABKA
Niveau A7 : FIDCABLA
Niveau A8 : GKDCABMA

Niveau B1 : EBCCBBHA
Niveau B2 : FDDDBBJA
Niveau B3 : GEDDBBKA
Niveau B4 : GFDDBBLA
Niveau B5 : HHEDBBNA
Niveau B6 : IIEDBBOA
Niveau B7 : IJEDBBPA
Niveau B8 : BHDDBFAB
Niveau C1 : IDEDDBMA
Niveau C2 : IEEDDBNA
Niveau C3 : JFEDDBOA
Niveau C4 : CDEDDBOA
Niveau C5 : CEEDDFAB
Niveau C6 : DFEDDGDB
Niveau C7 : EHEDDGEB
Niveau C8 : EIEDDGFB



master sytem

AERIAL ASSAULT

Le fort du Level 3 :
Commencez au ras du sol, pour détruire l'émetteur de ballons rouges, très rapides donc très dangereux. Puis procèdez à la destruction des différentes batteries de bas en haut. Ceci fait, tirez immédiatement au tiers de la hauteur du fort pour détruire la tourelle cachée dès qu'elle s'ouvre.

master system

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD



Le secret du château rouge: lorsque Alex est à l'intérieur du château de Janken, il y a deux pièces dont le plafond descend avec des piques. La première contient une boîte "poisson" mais pas la deuxième. Frappez la boîte "poisson" située sur le mur de gauche dans la première pièce: le plafond ne descendra plus et le plancher s'ouvrira pour vous permettre de descendre dans une autre pièce.

nes

MEGAMAN

1er choix: Cute Man.
Tuez les hélicos lorqu'ils sont assez loin de vous, ce sera plus facile. Ensuite, vous trouverez des canons, tuez-les lorsqu'ils s'ouvrent, ils vous donneront des bonus. A la machine à lames, avancez sans vous préoccuper de ce qui sort. Tuez aussi les yeux mobiles, car ils vous feront perdre des points de vie. Prenez le réservoir de vie et descendez. Avancez jusqu'au premier escalier, attendez que le hamburger soit parti et pressez-vous de sortir de l'écran. A l'écran suivant, descendez sans aucun arrêt. Rendez-vous au repaire de Cut Man: tuez-le avec le tir normal.



LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE



master system

TAZMANIA

Branchez les deux manettes, faites sur la deuxième: DIAGONAL-HAUT-GAUCHE et appuyez sur les deux boutons en même temps.Tout en maintenant vos doigts sur ceux-ci, appuyez sur le bouton 1 de la première manette à la page de présentation, vous accéderez ainsi au sound test et au select round.

(Regnier aurélien)

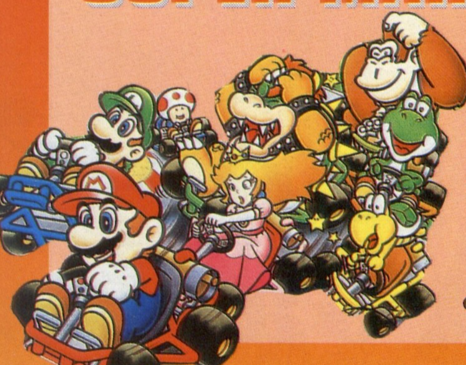
game gear

INDIANA JONES

Dans le troisième niveau, juste avant d'arriver au tombeau, allez sur la plate-forme à gauche, vous trouverez le bouclier de Damoclès.

super famicom

SUPER MARIO KART

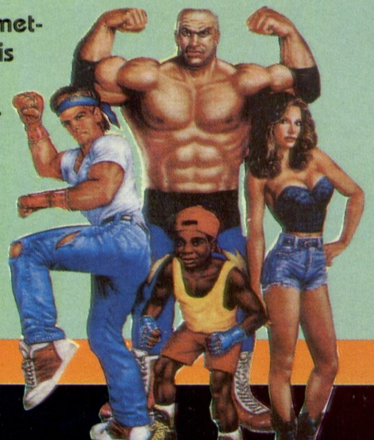


Vous avez la possibilité de prendre le mode un joueur et de jouer dans la partie inférieure de l'écran; pour ce faire appuyez sur les boutons L , R et START sur la deuxième manette et le tour est joué.

megadrive

STREET OF RAGE II

A l'écran de présentation, mettez le curseur sur option puis sur la deuxième manette, appuyez sur A et B simultanément puis, sans relâcher, sur STAR . Vous aurez ainsi accès à un select round, au choix du nombre de vies et a un mode "Very easy" ou "Super hardest"
(Jumentier david)



game boy

DOUBLE DRAGON

Pour tuer le gros boss, allez de bas en haut tout en gardant vos distances. Lorsqu'il s'arrête, allez soit en haut, soit en bas et mettez-vous sur sa trajectoire, puis donnez-lui des coups de poings juqu'à ce qu'il tombe. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il en crève.

super famicom

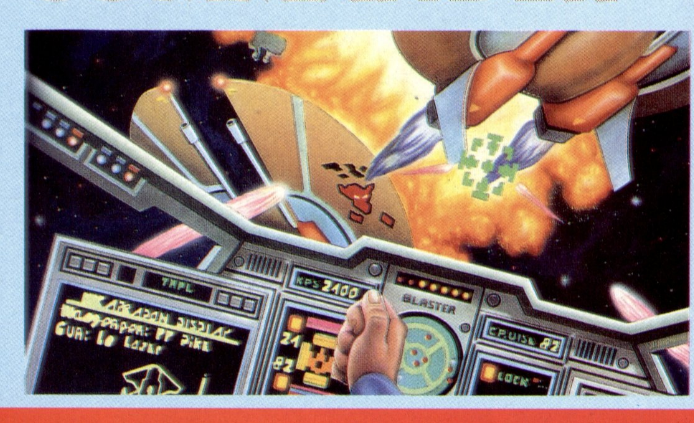
JOE ET MAC 2

Password pour le select stage :
SINGE, ETOILE, COURONNE ROUGE, GARCON AUX CHEVEUX BLEU.



super famicom

WINGS COMMANDER



Voici la suite des niveaux du mois dernier:

Niveau 5
mot de passe: SPACEACE
code: JHFHTFYMCO
star system - Kurasawa

Niveau 6
mot de passe: SPACEACE
code: DGNWP2XCLW
star system - Venice

megadrive

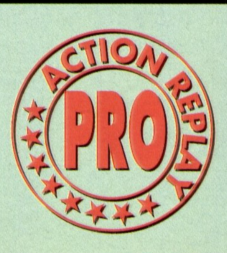
LEMMINGS



Codes en mode Tricky:
niveau 2:MSJXX
niveau 3:XFDWF
niveau 4:TSJXX
niveau 5:TVDXM
niveau 6:HMKZG
niveau 7:SYDXN
niveau 8:PMKZG
niveau 9:LKDWE
niveau 10:DMKPB
niveau 11:PYDMJ
niveau 12:LMKPB
niveau 13:LPDPR
niveau 14:YEKRK
niveau 15:KSDPR
niveau 16:GGKR
niveau 17:SGDPJ
niveau 18:GFKNC
niveau 19:BRDLK
niveau 20:NFKNC
niveau 21:NHDNS
niveau 22:BYKPL
niveau 23:MYKPL
niveau 24:JYKPL
niveau 25:FWDLK
niveau 26:XJJCK
niveau 27:JWDZT
niveau 28:FKJCX
niveau 29:FMDCN
niveau 30:SCKF

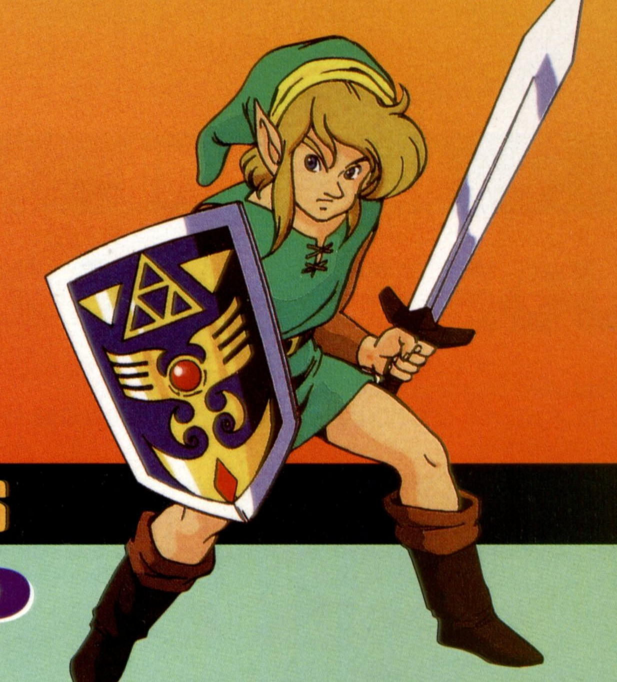
super famicom

CONTRA IV



Vies infinies pour le premier joueur: 7E1F CA03
Vies infinies pour le deuxième joueur: 7E1F 8A07

LES ASTUCES
DE TONTON STÉPHANE

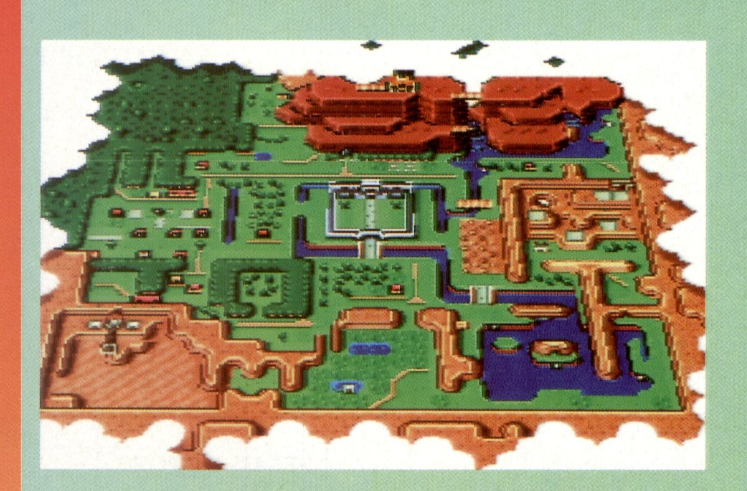


super nes

THE LEGEND OF ZELDA

Voici quelques conseils avant de débuter une partie...

Si vous ne savez pas où aller, ni quoi faire, interrogez une diseuse de bonne aventure (a fortuneteller). Vous en trouverez dans les maisons, au-dessus desquelles sont dessinées deux mains entourant une boule de cristal. Lorsque vous aurez délivré Zelda, rendez lui visite dans le sanctuaire de temps en temps, elle vous donnera des renseignements.
Passez dire bonjour à Sahasrahla, si vous passez par les montagnes de l'est, il vous donnera d'autres indications précieuses. Donnez un coup d'épée dans les broussailles, soulevez les pierres ou, si vous apercevez une fissure dans un mur, posez une bombe, on ne sait jamais!
Dans le deuxième monde (Dark World), essayez de parler aux arbres, seuls, les arbres qui crachent des bombes lorsque vous approchez, peuvent parler. Vous pouvez reprendre une bombe que vous avez déjà posé et la placer ailleurs.



Dans les chateaux et les donjons...

Utilisez les bombes lorsque vous voyez une fissure dans un mur ou sur le sol. Attention, lorsque vous avez posé une bombe à terre et qu'un passage s'ouvre sous vos pieds, prenez garde. Certains passages sont des pièges que l'on nomme trappe! N'entrez pas dans le passage dont le fond est noir, vous perdriez un coeur.
Allumez les torches avec votre lampe.
Vous pouvez déplacer certaines statues (les blanches).
Soulevez les vases, vous pourrez trouver des coeurs, des rubis ou des flèches. Lorsque vous vous trouvez dans une salle dont aucune porte n'est ouverte, tuez tous les ennemis de cette pièce, cherchez une clef ou trouvez un mécanisme ouvrant les portes; généralement, celui-ci est caché sous un vase.
Dans les donjons, trouvez la "Big Key", la carte et le compas.

Inventaire des objets que vous rencontrerez.

LES ÉPÉES :
Il en existe quatre. Vous recevez la première de votre oncle. La seconde est la "Master Sword". Il faut d'abord réunir les trois pendentifs avant de l'avoir. La troisième est la "Master Sword" mais re-forgée par les forgerons.
La quatrième vous est donnée par la fée de la pyramide.
LES BOUCLIERS :
Il en existe trois. Le premier vous est donné par votre oncle. Le deuxième est rouge et le troisième est en or. Le bouclier en or évite les rayons et les flammes.
LES ARMURES :
Il en existe trois. L'armure verte, la bleue et la rouge.
Les chaussures de Pégase:
Ces chaussures permettent de courir plus vite. Sahasrahla vous les donnera après avoir trouvé le premier médaillon.
LES GANTS MAGIQUES :
Il en existe deux paires. Ces gants permettent de soulever les pierres. La première paire ne permet de soulever que les pierres blanches alors que la deuxième paire permet de soulever toutes les pierres, sans distinction.
LES PALMES :
Zora vous les vendra pour cinq cents rubis. Elles vous permettent de nager.
MOON PEARL :
Elle vous permet de garder votre apparence dans le "Dark World". Vous la trouverez dans la tour du "Light World".
LA LANTERNE :
Elle permet d'allumer les torches.
Les boomerang :
Il en existe deux. Un bleu dans le château d'Hyrule et un rouge que vous donnera la fée de la cascade de "Waterfall Of Wishing".
LES BOMBES :
Elles peuvent faire des trous dans les murs et détruire certains ennemis.
LES BOUTEILLES :
Elles permettent de faire des reserves de vies et de magie.

LE FILET À PAPILLON :
Il permet de capturer des fées, par exemple, pour les mettre dans une bouteille. On vous le donnera dans le village.
Le livre de Mudora :
Vous pourrez lire les inscriptions mystérieuses. Il se trouve à la LIBRAIRIE.
Arc et fleches :
Il permet de tuer certains ennemis. L'arc est dans "Eastern Palace".
LE CHAMPIGNON :
Il se trouve dans la forêt perdue ("Lost Woods"). On vous donnera une poudre magique en échange dans le "Magic Shop".
LE MIROIR :
Il permet de retourner dans le "Light World" ou au début d'un donjon. Le vieil homme vous le donnera.
LE MARTEAU :
Il permet de taper sur des bouts de bois pour passer. Il se trouve dans le premier château du "Dark World".
La flute :
Elle permet de choisir un point d'arrivée quelconque dans Hyrule.
LE SCEPTRE :
Il en existe quatre. Les sceptres de feu et de glace permettent d'utiliser la magie contre différents ennemis. Le sceptre de feu peut allumer des torches à distance. Le sceptre de Byrna et de Somaria permettent de ne subir aucun dommage par les ennemis et de créer des blocs.
LA CAPE MAGIQUE :
Elle permet de devenir invisible. Elle se trouve dans le cimetière.

Et maintenant commençons l'aventure!

Bien qu'il pleuve et que l'inondation soit proche, vous dormez paisiblement dans votre humble chaumière nichée au fond de la forêt. Soudain, une étrange voix vous tire de votre sommeil. Vous apprenez que Zelda est prisonnière d'un nouvel arrivant qui a fait main basse sur le château. Votre oncle n'hésite pas et se lance à la recherche de la princesse en vous disant de ne pas quitter la demeure. Vous ne pouvez pourtant pas le laisser affronter seul les dangers qui l'attendent. Vous décidez donc de le suivre...

Premier monde: Light World.

Après avoir entendu le message de la princesse Zelda, ouvrez le coffre qui se trouve en bas à droite , vous y trouverez une lampe. A présent, dirigez-vous vers le château, utilisez la carte pour le situer. Vous trouverez un passage secret à l'est du château, sous un buisson. Soulevez le buisson et entrez dans le passage. Vous y trouverez votre oncle qui vous remettra son épée et son bouclier avant de mourir. Sortez du passage, vous vous trouverez dans les jardins du château. L'entrée n'est pas difficile à trouver.

Escaping Hyrule Castle.

Vous voilà dans le château, trouvez un escalier et descendez. N'oubliez pas de prendre les clefs que vous trouverez, ni d'ouvrir les coffres. Détruisez les soldats ou poussez les dans le vide. Cherchez la carte, elle se trouve dans un coffre. Après l'avoir trouvée, vous vous repérerez plus facilement.
Sur votre route, vous trouverez un boomerang (dans un coffre). Pour délivrer Zelda, envoyez deux pots sur le geôlier qui vous laissera la "Big Key" vous permettant de libérer la princesse. N'oubliez pas d'ouvrir le coffre qui se trouve à côté de la princesse. Montez ensuite jusque dans la salle aux trônes et poussez, avec l'aide de Zelda, le mur du fond.



Ensuite, allumez les torches, évitez les pièges et vous vous trouverez dans le sanctuaire. Un vieil homme vous donnera le premier coeur. Sortez du sanctuaire et dirigez-vous vers la gauche, vous arriverez dans le village.

Kakariko Village.

Essayez de récolter le plus de renseignements, de rubis, de coeurs, de flèches et de bombes que vous pourrez. Vous en aurez besoin par la suite. Posez des bombes un peu partout. Essayez d'en mettre une devant la maison qui se trouve en bas, à gauche du village, c'est celle qui n'a aucune porte et qui est entourée de broussailles et d'arbres. Achetez votre premier bocal chez l'homme assis près de la girouette, pour cent rubis. Lorsque vous aurez fait le tour du village, dirigez-vous vers les montagnes de l'est, là où se trouve le premier pendentif. Jetez un coup d'oeil sur la carte, veillez à ce que vous ayez le plein de coeur et de magie.

Eastern Palace

(Chateau de l'est).
Etant donné que les plans des trois châteaux où se trouvent les pendentifs sont donnés avec le jeu, il est inutile de les refaire. Trouvez la "Big Key" qui se trouve dans un coffre et ouvrez le gros coffre dans la grande salle pour y trouver un arc. Je vous renvoie aux conseils donnés au début si vous avez des ennuis. Pour détruire les monstres à la fin du château, envoyez leur quelques flèches; vous arriverez finalement à les détruire. Vous obtiendrez le premier pendentif, un coeur supplémentaire, le plein de vies et de magie. Rendez visite à Sahasrahla qui vous remettra les "Pegasus Shoes" afin de courir plus vite. Il suffit d'appuyer quelques instants sur le bouton A. Retournez au village et repérez une maison un peu à l'écart. Elle ne se trouve pas dans le village même, mais un peu plus au sud. C'est la librairie! Au-dessus de la maison, se trouve une plume sur un livre. Entrez dans cette maison, vous verrez un livre sur une étagère, laissant un peu d'espace entre l'étagère et vous. Appuyez quelques instants sur le bouton A et, grâce aux "Pegasus Shoes", vous foncerez dans l'étagère en faisant tomber le livre. Prenez le et dirigez-vous dans le désert, en bas à gauche sur la carte, là où se trouve le deuxième pendentif. Lorsque vous serez arrivé dans le désert, cherchez un endroit où se trouve une pierre, au centre, où sont gravées des inscriptions mystérieuses. Prenez le livre et lisez ces inscriptions (bouton Y) et les trois grosses pierres se déplaceront pour que vous puissiez entrer. Vérifiez que vous avez le plein de vies et de magie. Entrez dans le donjon.
Et et........ suite au prochain numéro.......

(SCHAEFFLER Sebastien)

SANDCDRAWLER
• Ennemis : Jawas
• Bonus d'énergie
• R2 - D2 (en haut à droite)

GROTTE N°4 :
• Ennemis : Rats
• Protection Millennium Falcon

GROTTE N° 5 :
• Ennemis : Volatiles
• Bonus Vie (passage secret dans la falaise)
• Obi-Wan Kenobi
• Light Saber (en bas à gauche)

Départ GROTTE n°1 :
• Pistolets à tirs rapides

GROTTE N° 6 :
• Ennemis : Limaces des sables
• Bonus d'énergie
• Protection pour le Millennium Falcon

GROTTE n°3 :
• Ennemis : Hommes des sables
• Protection Millennium Falcon

GROTTE n°2 :
• Obstacles : Rochers
• Ennemis : Limaces des sables et volatiles
• Bonus d'énergie

SPACEPORT DE MOS EISLEY - CANTINA :
• Han Solo
• Millennium Falcon
• Sortie vers l'Etoile noire

game boy

STARWARS

Grâce a cette carte, vous pourrez vous repérer dans les moindres recoins de cette vaste planète répondant au doux nom de Tatooine, et y découvrir les différentes grottes dans lesquelles se trouvent les ennemis ou les objets indispensables à la poursuite de votre aventure galactique. Nous avons donc détaillé tous ces lieux ainsi que tout ce que vous y trouverez. Alors, bonne chance et rendez vous à l'heure dite, face à l'étoile noire.

nes

ROBOWARRIOR

Au premier niveau, se trouve le puits de l'espoir; placez cinq bombes sur sa droite et entrez dedans. Tout à côté, se trouve le calice. continuez sur votre droite; quand vous rencontrerez deux murs verticaux, mettez des bombes un peu partout vers le haut, et vous découvrirez la première salle aux idoles. Mettez deux bombes, la première devant l'idole de gauche et la deuxième devant l'idole de droite. Vous récupérerez alors un missile et votre première bombe mégatone. Sortez de la salle et suicidez-vous; prenez ensuite l'option continue et refaites ces différentes actions: si vous avez de la patience, vous pourrez ainsi accéder au deuxième niveau avec tous vos pouvoirs et super-pouvoirs et arriver facilement à la fin. Il y a trois lampes dissimulées dans le jeu, dans des salles aux idoles: au niveaux 2 - 1, 4 - 1 et 8 - 2.

game boy

CONTRA



• Partez avec 10 vies au lieu de 3 en faisant haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B,A,B,A (pareil que pour TMNT mais avec 2 fois BAS). Faites ce code quand la page de présentation s'est arrêtée de bouger. Dans ce jeu, dix vies, cela aide beaucoup.

nec



DARIUS +

Pour choisir la difficulté, quand vous arrivez au titre, appuyez sur le bouton 1 et 2, deux fois et rajouter le bouton Select pour la troisième fois.

nes

NINJA GAIDEN



Quand "Tecmo Presents 1989" apparaît sur l'écran, pressez en même temps Gauche, Bas, A et B. Puis pressez Start pour commencer le Test Son.

NEC

Contact

Département 75
Ech. Nes CD Rom, contre S Nes. Vds. Ech. Ach. jx Nec, S Nes, Neo Geo. Téléphoner uniquement de 18h30 à 20h, au (1) 43 66 63 89.

Département 83
Ech. SGX + 1 jx, contre Neo Geo, ou contre Nec Turbo GT. Contacter Paul, au (16) 94 74 94 74.

Vente

Département 27
Vds. Pc Duo + 7 jx CD : 3790 Frs et Neo Geo + 2 manettes, garantie + Fightman : 2900 Frs, ou contre CDI + jx. Vds. S Nes + jx. Téélphoner après 20h, au (16) 32 59 65 48.

Département 30
Vds. jx Pc Engine : 200frs, Pc Kid 1, Heavy Unit, Dondokodon, S Star Soldier, Puzznic. Contacter Gregory, le week end ou après 17h, au (16) 90 25 72 80.

Département 31
Vds. jx Nec : 150 Frs + frais de port. Contacter Xavier, au (16) 61 92 82 44.

Département 32
Vds. jx Nec : F Soccer : 300 Frs, ou contre autre jx. Ach. jx S Nes : M%ystical, Zelda 3... de 250 à 330 Frs. Contacter Michael, au (16) 62 09 20 51.

Département 42
Vds. GT + 11 jx : 2300 Frs, ou contre CD Rom + jx, ou Neo Geo + jx. Ach. CD Rom + CD, faire offre. Contacter Patrick, au (16) 77 57 62 01.

Département 42
Vds. jx Nec à prix réduit : P 47, Pc KId 2, Power Eleven... Contacter Couturier Alexis, au (16) 77 26 38 09.

Département 57
Vds. 14 jx Nec : 130 Frs pce, jx Neo Geo : Frenzy Football : 550 Frs, et S Spy : 350 Frs, ou les 2 : 800 Frs. Téléphoner après 20h, au (16) 87 36 26 11.

Département 59
Vds. CGX + jx, vente séparée possible, ou contre jx SFC, S Nes, S Nintendo. Vds. jx S Nintendo, S Nes, SFC. Téléphoner au (16) 20 54 65 40.

Département 59
Vds. Nec Pc Engine + 4 jx (Parasol Stars, Jacky Chan...) : 800 Frs. Téléphoner au (16) 27 48 06 99.

Département 60
Vds. jx Pc Engine. Téléphoner au (16) 44 81 65 34.

Département 62
Vds. jx Nec : P of Persia : 300 Frs, Dark Legend : 150 Frs, Vigilante : 150 Frs. Contacter Laurent, au (16) 21 75 65 62.

Département 62
Vds. CGX + 6 jx (Pc Kid 2, Populous...) : 1200 Frs, vente séparée possible. Contacter Herve, après 18h, au (16) 21 24 26 74.

Département 75
Vds. 20 jx Nec : 150 Frs pce. Contacter Paul, au (1) 43 48 26 68.

Département 75
Vds. jx Nec sur CGX, SGX, CD et Super CD, et jx sur SFC. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.

Département 75
Vds. CGX + 6 jx (Pc Kid2, Cadash...) : 1600 Frs à débattre. Téléphoner à partir de 18h, au (1) 30 41 92 24.

Département 75
Vds. jx carte, CD, Super CD Nec. Vds. CD Rom : 1200 Frs, et cherche contact Nec. Contacter Azouz, après 19h, au (1) 42 27 59 74.

Département 77
Vds. Nec + 6 jx (Pc Kid 1, F Match Tennis, Power Eleven...), vente séparée possible : 1200 Frs à débattre. Contacter Sébastien, au (16) 64 03 49 75.

Département 77
Vds. F Soccer, R Type, et Nbrx jx au plus offrant, Pc Engine + 1 jx : 600 Frs, Zelda2, sur Ne. Contacter Fab, ua (16) 60 05 37 19.

Département 78
Vds. Pc Engine + quintupleur + 2 manette + 1 manette + Vigilante : valeur 1200 Frs, vendu : 600 Frs, jx GB de 150 à 180 Frs. Contacter Thomas, au (1) 60 52 99 50.

Département 83
Vds. SGX + doubleur + 2 joy + 6 jx (1941, FMT, S Volleyball...) : 1300 Frs, ou le jeu : 200 Frs. Contacter Stéphane, au (16) 94 45 08 37.

Département 85
Vds. CGX + 1 pad : 600 Frs, jx CGX : Pc Kid2 : 200 Frs, Violent Soldier : 200 Frs, Veigues : 150 Frs, Overide : 150 Frs. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 51 32 16 07.

Département 91
Vds. jx Nec (Pac Land, Hatris et Tricky) : 200 Frs pce à débattre. Ach. jx de sport et d'arts martiaux. Vds. jx MD. Contacter Alex, au (16) 60 19 07 79.

Département 91
Vds. CGX 2 + quintupleur + 2 manettes + 6 jx (Pc Kid2., valeur : 4300 Frs, vendu : 1500 Frs, sur MD : Tazmania, Block Out, Mickey, Castel of Illusion, J Pond 2. Téléphoner au (16) 64 99 89 55.

Département 92
Vds. jx Nec + jx GB. Contacter Patrice, au (1) 47 74 67 69.

Département 94
Vds. SGX + 4 jx (G&G, Aldynes, Bomber Man, W Boy) : 1000 Frs, échange contre cartes jamma. Contacter Frederic, au (1) 43 28 52 48.
Département 95
Vds. Nec GT + CGX + 2 Pads + 10 jx : 2800 Frs, valeur : 6000 Frs. Contacter Agnes, au (16) 39 59 28 93.

Département 95
Vds. jx entre 150 et 200 Frs : Dead Moon, J Chan, F1 91, FM Tennis. Contacter Frederic, après 18h, au (16) 34 50 63 58.

Neo-Geo Lynx

Achat

Département 4
Ach. jx + manette Neo Geo, recherche contact sur Neo Geo, dans le 04, ou le 83. Contacter Sylvain, après 19h, au (16) 92 79 55 59.

Département 59
Ach. jx Neo Geo de 400 à 800 Frs (Worl Heroes, F Fury 2, Last resort). Contacter Tan Laurent, 158 rue de l'epeule, 59100 Roubaix, ou au (16) 20 24 02 38.

Département 59
Ach. Neo Geo avec ou sans jx. Vds. jx SFC, S Nes (S Blastman, Out of this World, Amazing Tennis). Contacter Jerome, au (16) 20 29 04 96.

Département 65
Ach. Neo Geo + 1 jeu + 1 ou 2 manettes : 2000 Frs maxi suivant jeu. Contacter Frederic, le week end, au (16) 62 45 42 85.

Département 66
Ach. Neo Geo + 1 jeu : 1500 Frs. Contacter David, au (16) 68 55 93 61.

Département 74
Ach. jx Neo Geo de 400 à 900 Frs. Contacter Hugo, au (16) 50 35 11 58.

Département 77
Ach. jx sur sur Lynx, faire offre et échange Rygar contre jx ayant la meme valeur. Contacter Frederic, au (16) 60 60 02 15.

Département 78
Ach. Neo Geo + jx. Vds. S Nintendo + jeu, ou contre Neo Geo + jx + 1000 Frs. Contacter Habri, au (16) 30 43 60 07.

Département 92
Ach. Tous jx sur Neo Geo, et vends jx SFC et MD. Contacter Christophe, au (1) 46 45 15 58.

Département 93
Ach. Neo Geo, avec ou sans jx, entre 1000 et 2000 Frs maxi, dans la région de Paris. Contacter Edgar, après 19h, au (1) 43 32 75 29.

Département 93
Ach. jx Neo Geo : Sengoku, Art of Fighting, F Fury2, N Combat... à prix raisonnable. Téléphoner après 19h, au (1) 43 09 29 64.

Département 94
Ach. Neo Geo + 1 jeu : 1900 Frs, SGX + G'n'G + Aldynes, Jlax, WBoy, Bomberman : 1000 Frs. Contacter Frederic, après 20h, au (1) 43 28 52 48.

Contact

Département 6
Ech. sur Neo Geo : F Fury, contre Mutation Nation. Contacter Cedric, vers 18h, au (16) 93 93 27 72.

Département 31
Ech. S Nes + 5 jx (Star Wars...) + adaptateur + 2 pads, contre Neo Geo + 2 jx. Contacter Eric, au (16) 61 07 15 34.

Département 83
Ech. Vds. Ach. Nbrx jx sur Neo Geo et SFC. Contacter Siegfried, au (16) 94 33 84 40.

Département 85
Ech. MD + 4 jx (KIng's Bounty, Jordan vs Bird, Greedog, Bulls vu Lakers), contre Neo Geo avec ou sans jx. Contacter Anthony, le week end, au (16) 51 33 84 22.

Département 91
Ech. S Nintendo + AD 29 + Zelad US, SF2, US, Soulblazer, M Quest US, Pilot Wings, Mario 4, contre Neo Geo + 2 jx de baston. Contacter Benjamin, au (16) 69 41 08 93.

Département 92
Ech. Nec + 3 jx, contre 4 jx Neo Geo. Ech. Ach. Vds. jx sur Neo Geo, SFC, S Nintendo. Contacter Stéphane, au (1) 46 30 09 52.

Département 94
Ech. Vds. Ech. jx Neo Geo. Contacter Laurent, après 18h, au (1) 49 69 00 83.

Vente

Département 2
Vds. Neo Geo + 1 manette + transfo + M Lord et Ninja Combat : 2000 Frs, sur Md : Lakers vs Celtics, Winter Games et Populous. Téléphoner au (16) 23 61 21 53.

Département 13
Vds. Combo Av + 1 jx : 2700 Frs. Contacter Romain, sur Marseille uniquement, au (16à 42 86 19 58.

Département 38
Vds. ou Ech. Burning Fight, Cyber Lip, Asso 2, sur Neo Geo. Ach. jx sur Neo Geo. Téléphoner le week end ou le mercredi, après 19h, au (16) 76 89 72 58.

Département 54
Vds. Neo Geo + 1 manette + M Lord et 2020 Baseball : 2500 Frs. Contacter Olivier, au (16) 83 30 51 17.Département 75
Vds. Ach. Ech. jx Neo Geo, S Nes et Nec. Vds. magazines pour consoles. Téléphoner uniquement de 18h30 à 20h, au (1) 43 66 63 89.

Département 77
Vds. Lynx + 5 jx + 1 adaptateur secteur : 1100 Frs, vente séparée possible. Téléphoner au (16) 60 60 02 15.
Département 77
Vds. Neo Geo + Raguy, M Lord + memory card : 3000 Frs sous garantie. Contacter Fredy, après 20h, au (16) 60 02 91 66, ou 60 02 62 50.

Département 78
Vds. jx Neo Geo : Soccer Brawl : 800 Frs, et Blue's Journey : 550 Frs. Contacter Pierre, au (1) 39 75 77 28.

Département 78
Vds. Neo Geo + 2 manettes : 1600 Frs + N Commando : 800 Frs + G Pilot : 600 Frs + Riding Heroes : 600 Frs + carte : 100 Frs, ou le tout : 3000 Frs. Contacter Benoit, après 18h, au (16) 34 84 89 23.

Département 80
Vds. jx Lynx : Blue Light, Hard Drivin, Xybots, Scrapiard Dog : entre 200 et 230 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 22 95 25 56.

Département 91
Vds. art of Fighting sur Neo Geo. Contacter Arnaud, après 17h30, au (16) 60 75 42 61.

Département 91
Vds. GG + Donald : 900 Frs. Vds. Ech. Ach. jx Neo Geo. Ach. Pc Engine GT + jx à moins de 1000 Frs. Ach. jx S Nintendo, SFC, S Nes à moins de 300 Frs. Contacter Alexandre, au (16) 60 11 56 95.

Département 91
Vds. jx Neo Geo et SFC. Téléphoner au (1) 60 86 23 25.

Département 93
◊ds. Lynx2 + 6 jx (Blue Light, Golf, Road Blast...) + transfo : 1100 Frs sous garantie. Contacter Thierry, après 19h, au (1) 48 65 96 08.

Département 95
Vds. Art of Fighting sur Neo Geo : 1200 Frs, M Lord : 500 Frs.. Contacter Sébastien, au (16) 39 85 29 87.

NINTENDO

Achat

Département 6
Ach K7 occasion, échange possible. Contacter A Feignoux, 185 Ch Costiere, Bt E, 06000 Nice.

Département 62
Ach. sur S Nes : Another, Tiny Toons : 300 Frs. Contacter Alain, après 18h, au (16) 21 53 44 58.

Département 69
Ach. Ech. Vds. jx S Nintendo (Jap Fra US), posséde Star Wars, Tiny Toons, W Commander... Contacter Christophe, au (16) 78 08 97 02.

Département 71
Ach. sur SFC : jx de Tennis, Soulblazer, faire offre. Téléphoner au (16) 85 34 37 73.

Département 75
Ach. SFC, ou S Nes + Nbrs jx + joypad, prix à dénattre. Ach. jx Neo Geo + console compléte, à bas prix. Contacter Adel, au (1) 42 05 86 39.

Département 78
Ach. tous jx S Nintendo, S Nes, SFC (Soulblader US, M Quest, A Famiuly...). Contacter Johan, au (16) 39 75 51 69.

Département 94
Ach. MAgical Quest sur S Nintendo et vends Shinobi sur MS : 70 Frs. Contacter Frederic, au (1) 48 93 85 98.

Département 94
Vds. jx SFC. Ach. Nec + jx. Contacter Gaetan, au (1) 49 80 97 49.

Département 94
Ach. S Nes + jx à prix sympa, ou contre A500 + ext + jx + souris + joys. Contacter J Marc, au (1) 48 86 76 00.

Département 94
Ach. Ech. Vds. Nbrx jx sur S Nintendo, Nes et SFC, avec boite et boite (Actraiser, Soublader, Dragon Quest...) Contacter Cristophe, au (1) 43 68 27 23.

Département 95
Ach. sur SFC : Ramna avec notice : 350 Frs. Contacter Mikael, après 18h, au (16) 34 14 26 94.

Département 17

Contact

Département 6
Ech. Vds. Nbrx jx sur S Nes, S Nintendo, SFC. Contacter Franck, a partir de 20h30, au (16) 93 14 94 78.

Département 13
Ech. F Fantasy, Mystic Quest US, contre F Fantasy 2, ou le vends 400 Frs. Téléphoner après 19h, au (16) 90 98 42 81, ou 90 96 79 12.

Département 13
Ech. 520 STE contre jx S Nintendo Fra, Us, Jap dans le 13 uniquement. Téléphoner au (16) 91 08 74 42.

Département 20
Ech. sur S Nes : S Probotector, SF 2, A World, S of Road. Cherche P of Persia, Soulblader, J Connors en vf et US. Téléphoner au (16) 95 65 08 84.

Département 30
Ech. S Nintendo + 5 jx contre Neo Geo + jx, ou A500 +jx. Contacter David, après 17h30, au (16) 66 23 89 41 .

Département 31
Ech. jx SFC : F Fight, Soulblader, Turtles 4. Contacter Karim, au (16) 61 90 24 78.

Département 34
Ech. S Nintendo + 5 jx, contre Neo Geo + 2 jx. Contacter Mr Santa Alexis, 3 rue du muguet, 34480 Pouzolles.

Département 59
Ech. jx SFC : Magical Quest, Another World, Contra 3, Zelda 3, A Family. Contacter Franck, après 18h, au (16) 20 45 13 89.

Département 59
Ech. jx S Nes : A Family, S Scocer Champ, Bulls vs Blazers, NHLPA Hockey, et recherche J MAdden 93. Contacter Thierry, au (16) 20 64 85 48.

Département 60
Ech. S Fighter, contre S Mario Kart. Contacter Christophe, au (16) 44 07 37 23.

Département 61
Ech. jx sur S Nintendo (J and M, Mickey, Lemmings, FF Legend 2, F Zero, SF 2), cherche : F Fury, FF Legend 5, C Crock, RAnma 1/2, ou 2... Téléphoner le soir, au (16) 33 25 62 08.

Département 62
Ech. GB + 4 jx (Tetris, Batman 2, Trackmeet, TMHT) + Gamelight, contre GG + jx + adaptateur secteur si possible. Contacter MAllory, au (16) 21 53 50 42.

Département 62
Ech. GB + 4 jx (Batman, TMHT...) + Gamelight, contre GG + jx + adaptateur secteur si possible. Contacter Mallory, au (16) 21 53 50 42.

Département 62
Ech. Zelda 3 Jap, contre autre jeu sur S Nintendo, SFC, S Nes. Contacter Jeremy, après 20h, au (16) 21 39 41 73.

Département 68
Ech. jx SFC : Soublader, contre Goemon Fight. Contacter Tarik, au (16) 89 39 76 31.

Département 73
Ech. Pilot Wings. Vds. sur S Nintendo, jx MD. Ech. 2 jx MD contre 1 nouvautée GB. Contacter Laurent, au (16) 79 07 70 40.

Département 76
Ech. S Nes compléte, contre SFC compléte. Contacter Sébastien Durand, 7 lots Beau Soleil, 76400 Ganzeville.

Département 77
Ech. jx SFC : Zelda 3 vf, Axelay, A World, P of Persia, Spiderman, S Mario Kart, Simpsons, Actraiser, Rishing Beat. Téléphoner au (16) 60 20 63 08.

Département 78
Ech. jx S Nes, cherche Another World, Tortles 4... Téléphoner après 17h, au (16) 30 58 30 43.

Département 91
Ech. S Nes + 5 jx + 2 manettes, contre Neo Geo + 2 jx + 1 ou 2 manettes. Contacter Gabriel, au (16) 69 07 97 59.

Département 91
Ech. S Nes + Magical Quest + MD + 2 manettes + adaptateur Jap, contre Neo Geo + 2 jx + manettes, ou 2500 Frs. Téléphoner au (1) 69 445 47 45.

Département 92
Ech. GB, sous garantie + 3 jx (Tetris, Batman, Dinoblaster), contre GG , sous garantie + 2 jx. Contacter Gilles, vers 17/18h, au (1) 46 64 45 06.

Département 95
Ech. S Nintendo + 5 jx (Stars Wars, Beep Beep...), contre Neo Geo + jx à débattre. Contacter Olivier, après 17h, au (16) 39 61 00 59.

Département 95
Ech. S Nintendo + adaptateur Jap/US + 6 jx (A World, Zelda...), contre Neo Geo + 3 jx sur Paris et sa région. Contacter Nicolas, au (1) 34 16 55 30.

Vente

Département 3
Vds. jx S Nes : A Familly, Rival Turf, Joe and Mac, Mario World. Contacter Olivier, après 18h, au (16) 70 20 62 69.

Département 4
Vds. sur S Nintendo : S EDF : 350 Frs, S Probotector vf : 450 Frs, cherche Terminator 2, Alien 3, Star Wars, S Blues Brothers, Mario Kart. Téléphoner au (16) 92 83 67 97.

Département 6
Vds. sur S Nintendo : Zelda 3, Pilot Wings, A World, S R Type. Contacter Marc, après 16h30, au (16) 93 74 48 65.

Département 10
Vds. S Nintendo + Scope + 11 jx : 5500 Frs à débattre, valeur 7000 Frs, cherhe Neo Geo + jx à bon prix. Vds. jx Nec. Contacter Julien, après 18h, au (16) 25 40 98 98.

Département 13
Vds. jx S Nintendo (Pilot Wings, Castelvania, A FAmily...) : entre 300 et 350 Frs. Contacter J Michel, au (16) 42 27 41 77.

Département 16
Vds. S Nintendo + 7 jx (SF2, S Aleste, S G&G...) : 3000 Frs, ou contre Neo Geo + jx. Téélphoner au (16) 45 69 78 54.

Département 17
Vds. jx Nintendo de 100 à 200 Frs : Megaman 2, Zelda 1, SMB 1, Robo Warrior, G'n'G. Contacter Sébastien, au (16) 46 47 71 00.

Département 19
Vds. 8 jx de 150 à 225 Frs (Gremlins 2, DD 2, Zelda 2, J Chan...). Contacter Berytand, après 18h, au (16) 55 23 23 02.

Département 34
Vds. jx sur Nintendo : Blades of Steels à 150 Frs, et achéte Toki : 200 Frs. Contacter Serge Barberi, après 18h30, ua (16) 67 79 35 27.

Département 35
Vds. Un Squadron : 250 Frs sur S Nintendo, ou échange. Contacter Thierry, au (16) 99 38 98 30.

Département 37
Vds. S Nintendo + SF 2, Axelay, Probotector, R Type : 2500 Frs, MD + Sonic, A Beast, S Off Road, TF 4 : 1500 Frs. Téléphoner au (16) 47 64 31 29.

Département 39
Vds. Nes + 4 jx (Mario 1, Gremlins 2, B Fighter, Turtles 1), ou contre S Nes + S Fighter2 : 1000 Frs. Contacter Franck, après 19h en semaine, au (16) 84 42 47 76.

Département 41
Vds. ou Ech. jx S Nintendo, posséde S G'n'G, et S Tennis, contre jx S Nintendo, S Nes, ou SFC. Contacter Alex, au (16) 54 80 07 96.

Département 42
Vds. jx GB : Terminator 2, et S Mario Iland : 220 Frs pce, GT Spiderman : 100 Frs. Contacter Carl, après 18h, au (16) 77 71 60 58.

Département 44
Vds. MD + 2 jx + 2 manettes + livres : 700 Frs à débattre. Contacter Olivier sur Nantes, après 18h, au (16) 40 76 55 39.

Département 47
Vds. sur S Nintendo : S Mario4 : 300 Frs, F Zero : 350 Frs, Zelda3 : 380 Frs, SF 2 US : 450 Frs, vente uniquement dans le 47. Téléphoner au (16) 53 65 85 98.

Département 49
Vds. jx sur SFC : Axelay, S G&G, et sur S Nes : Mario Kart : 450 Frs pce. Contacter Fred, après 18h, au (16) 41 73 16 83.

Département 54
Vds. jx Nintendo : 250 Frs pce. Contacter Dominique, au (1) 82 33 29 40.

Département 54
Vds. jx S Nintendo : Castelvania 4 : 350 Frs et F Zero : 300 Frs, ou le tout : 550 Frs. Contacter Benjamin, après 18h, au (16) 83 53 35 15.

Département 54
Vds. SFC + SF 2, et Contra 3 : 1900 Frs. Ach. jx Neo Geo. Téléphoner après 18h, au (16) 83 75 47 83.

Département 58
Vds. jx Nes : 150 Frs pce, (D Tales, Top Gun, Bubble Bobble...). Contacter Arnaud Munoz, au (16) 86 57 90 15.

Département 58
Vds. T Ninja 4 et Parodius sur SFC Jap : 400 Frs pce. Contacter Sylvain, au (16) 82 78 83 55.

Département 59
Vds. Ech. S Aleste Fra, et Best of Best US, contre Tiny Toons, M Quest, S Stars Wars, Road Runner, faire offre. Contacter Pascal, au (16) 28 41 57 91.

Département 59
Vds. jx SFC : Axelay, G'nG, Aguri Suzuki, prix à débattre. Contacter Francois, au (16) 20 63 99 85.

Département 59
Vds. jx Nes : Mario 3, Bug's Bunny, D Tales : 300 Frs pce, TMHT, Mario 1 : 200 Frs pce. Téélphoner au (16) 27 34 64 97.

Département 59
Vds. Ech. jx SFC US, Fra, Jap : Mario Kart, Soulblader, Axelay, Lemmings, Actraiser, Gin's. Ech. Sgx + 4 jx : 850 Frs, GB + 3 jx : 600 Frs (MD, ou jx SFC). Contacter Martial, de 19 à 21h, au (16) 27 74 00 37.

Département 60
Vds. S Nes sous garantie + 6 jx (SF 2, WWF, NCAA, NBA...) : 2900 Frs. Contacter Cedric, après 20h30, au (16) 44 88 17 78.

Département 62
Vds. jx S Nintendo, posséde : P of Persia, Axelay, Castelvania 4 et Turtles 4. Contacter Simon, au (16) 21 56 38 52.

Département 62
Vds. Zapper + 4 jx Nes (D Hunt, Magaman 2, TMHT 1 et Robowarrior. Contacter Vincent, après 18h, au (16) 21 54 48 16.

Département 64
Vds. console Nes + 5 jx, valeur 1800 Frs, vendu : 700 Frs. Téléphoner au (16) 59 32 37 43 HB.

Département 72
Vds. jx Nes : Robocop : 230 Frs, D Dragon 3 : 300 Frs. Contacter Mickael, le soir, au (16) 43 24 89 26.

Département 73
Vds. jx S Nintendo : 300 Frs. Téléphoner au (16) 79 60 03 89.

Département 75
Vds. S Nintendo + 8 jx (SF 2...) + adaptateur universel : 3500 Frs, pas d'échange, ni de vente séparée. Téléphoner au (1) 43 55 66 71.

Département 75
Vds. Axelay Jap, valeur : 649 Frs, vendu : 550 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 43 45 46 56.

Département 75
Vds. SFC + 7 jx (avec boite et notice) : 2100 Frs, MD + 4 jx + pistolet + T2 : 1000 Frs. Contacter Hakim, après 18h, au (1) 47 00 89 83.

Département 75
Vds. Nes + 2 manettes + pistolet + S Mario 1 et 3, T Ninja, Section 2, Golf, Duck Hunt : 1000 Frs. Contacter J Baptiste, en semaine après 18h, au (1) 48 74 83 31.

Département 75
Vds. jx et console SFC, GB, GG, MD, Nes? Nec, GT, MS, Lynx et Neo Geo. Contacter Cyril, au (1) 45 51 25 00.

Département 75
Vds. S Tar Wars Jap : 500 Frs. Contacter Steve, au (1) 45 65 26 13.

Département 75
Vds. jx S Nes : R Turf, Amazing Tennis, Castelvania 4 de 150 à 350 Frs, Tennis , 1941... sur SGX : 150 Frs. Téléphoner au (1) 47 08 01 70.

Département 75
Vds. jx S Nintendo : R Type, et S Soccer : 300 Frs. Téléphoner au (1) 42 51 44 78.

Département 75
Vds. 3 jx sur SFC et S Nes : Soulblader, Zelda 3, et Magician Quest : entre 200 et 300 Frs. Contacter Fabrice, au (1) 42 54 08 94.

Département 75
Vds. jx sur S Nes (S R Type, S Soccer). Téléphoner au (1) 42 51 44 78.

Département 75
Vds. GB + 68 jx (SML, Dr Mario, Pacman, Tennis...) : 1950 Frs, ou les jx : 1500 Frs. Contacter Didier, au (1) 46 65 44 17.

Département 75
Vds. GB complet + 24 jx, valeur : 9000 Frs, vendu : 3000 Frs. Contacter Bernard, au (1) 40 36 07 10.

Département 77
Vds. NIntendo + 6 jx S Mario 1 et 3, Zelda 2...) + 2 manettes + Zapper : 1500 Frs, à débattre. Contacter Guillaume, au (16) 60 01 29 86.

Département 77
Vds. jx SFC et S Nes de 350 à 500 Frs. Contacter Cedric, après 18h30, au (16) 64 39 22 28.

Département 77
Vds. 3 jx SFC : F Fury, Mario Kart et Mickey : 1250 Frs, ou entre 375 et 440 Frs, Neo Geo + 1 jeu + transfo : 1900 Frs. Contacter Marc, au (16) 60 05 55 89.

Département 77
Vds. GB + 5 jx + sacoche (Tetris, S Mario...) : 900 Frs. Téléphoner après 17h30, au (1) 60 06 70 39.

Département 78
Vds. Nintendo + 8 jx : 1300 Frs. Contacter Laurent, au (1) 34 61 79 42 et demander le poste : 1429.

Département 78
Vds. S Nes sous garantie + S MArio 4, X Men + adaptateur : 900 Frs. Contacter Aymeric, au (1) 34 65 17 06.

Département 78
Vds. GB + Tetris et achéte Mario 4 sur S Nintendo. Téléphoner au (1) 39 51 26 97.

Département 78
Vds. sur S Nes : WWF : 250 Frs, SF 2 : 350 Frs, F Zero : 250 Frs. Contacter Steven, au (1) 34 62 25 20.

Département 78
Vds. Mario Kart sur S Nes : 345 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 39 75 90 30.

Département 78
Vds. S Nintendo + 9 jx (SF2, X Men, R Runner...), valeur 6000 Frs, vendu : 3600 Frs, ou contre Neo Geo + jx + 2 manettes si possible. Téléphoner au (16) 30 59 12 79.

Département 78
Vds. Road Runner, sur S Nes : 400 Frs, échange possible. Téléphoner après 19h, au (1) 34 62 44 37.

Département 78
Vds. SFC + SF 2 et Zelda3 US + adaptateur universel : 1600 Frs, Nec + jx a vendre. Contacter Brice, au (1) 39 58 32 89.

Département 84
Vds. jx S Nintendo : S Fighter 2, Rival Turf, A Family, Pilot Wings... de 250 à 400 Frs, ou échange, sur la région. Contacter Thierry, après 18h, au (16) 90 72 22 76.

Département 86
Vds. sur S Nes : Blade of Stell, Rygar, Probotector et D Dragon 2 : 200 Frs pce. Contacter Manu, au (16) 49 56 37 76.

Département 90
Vds. jx S Nintendo : S Probotector, Tortues 4, Pilot Wings : 350 Frs, jx MD : 300 Frs. Téléphoner au (16) 84 28 73 59.

Département 91
Vds. jx MD : Turtles : 200 Frs, Punch lut : 200 Frs, Robocop : 150 Frs, Galaga : 150 Frs. Contacter Francois, au (16) 60 10 16 41.

Département 91
Vds. S Nintendo + 6 jx (T Ninja, Contra 3, Soccer, Mario...) + Adaptateur USA, valeur : 3800 Frs, vendu : 2800 Frs. Téléphoner le soir, au (16) 69 01 54 79.

Département 91
Vds. jx S Nintendo : D Strike, Rocketer, Lemmings, et sur MD : F22 : 250 Frs. Téléphoner au (16) 60 89 15 52.

Département 91
Vds. SFC + adaptateur + 4 jx (SF 2, Tennis...) : 2800 Frs sous garantie. Contacter Renaud, après 19h, au (16) 60 11 87 48.Département 91
Vds. S Nintendo + Nbrx jx (SF2, Zelda 2, Axelay...). Contacter Fabrice, après 17h, au (16) 60 84 58 47.

Département 91
Vds. Ach. jx sur SFC, S Nes, S Nintendo. Contacter Nicolas, après 18h, au (1) 64 91 17 35.

Département 91
Vds. S Nintendo + adaptateur + SF 2, Mario 4, Mario Kart, Parodius, S Soccer : 2000 Frs, GG + Donald, Columns, MGP : 700 Frs. Contacter Serge, au (16) 69 83 26 71.

Département 91
Vds. jx S Nes : Tiny Toons, NPHL Hockey 93, Star Wars, X Men, F Fury : entre 250 et 450 Frs. Contacter Fawzi, après 19h, au (16) 60 88 11 70.

Département 91
Vds. jx S Nes : Tiny Toons, NPHL Hockey 93, Star Wars, X Men, F Fury : entre 250 et 450 Frs. Contacter Fawzi, après 19h, au (1) 60 88 11 70.

Département 91
Vds. lot de 15 jx Nes : 2000 Frs. Contacter Vincent, au (1) 64 99 63 76.

PETITES ANNONCES

Département 92
Vds. sur SFC : Joe and MAc : 350 Frs. Contacter Eric, après 18h, au (1) 46 03 92 37.

Département 92
Vds. S Nintendo + Axelay, Mario + adaptateur : 1150 Frs. Ech. jx Neo Geo. Contacter Gael, au (1) 46 60 43 59.

Département 92
Vds. Nes + 6 jx (DD 2, Megaman 2...) + Zapper : 1200 Frs, valeur 2600 Frs. Contacter Mathieu, de 19 à 20h, au (1) 46 02 84 69.

Département 92
Vds. jx GB (Menesis 2, Turtle 2, D Dragon...) : 95 Frs, jx MD à 195 Frs. Contacter Paul, au (1) 45 06 27 13.

Département 93
Vds. Nes + 2 manette + robot + Zappers + joy : 800 Frs, 30 jx entre 170 et 220 Frs. Contacter Nicole, avant 18h, au (1) 44 43 90 19, et le week end, au (1) 48 61 30 64.

Département 93
Vds. jx sur GB venant des USA : 150 Frs pce. Contacter Florian, au (1) 43 30 62 73.

Département 93
Vds. Mario 4, M Sword, S Soccer, Turtles Ninja, Soulblader : 250 Frs pce à débattre. Contacter Patrice, après 19h, au (16) 94 61 32 89.

Département 93
Vds. GB + 6 jx : 1100 Frs, ou contre GB + 2 jx : 800 Frs. Téélphoner au (1) 48 43 72 40 HR.

Département 93
Vds. Nes + 2 manettes + Zapper + 13 jx (SMB1 à 3, D Tales, Zelda 1...), valeur : 5000 Frs, vendu 2500 Frs. Téélphoner après 18h, au (1) 49 88 01 71.

Département 93
Vds. jx SFC : Star Wars : 450 Frs, Axelay : 400 Frs, Batman : 400 Frs, Zelda : 350 Frs, Mystical Ninja : 300 Frs, ou contre jx Neo Geo. Contacter Fabien, après 18h, au (1) 48 47 32 90.

Département 93
Vds. jx GB (Mario, Ken, Nemesis...) : 120 Frs pce, GB + cable + Tetris + Caseboy : 250 Frs, sur Paris et région. Téélphoner après 20h, au (1) 42 43 05 25.

Département 93
Vds. jx S Nintendo, SFC, uniquement sur le 75 et sa région. Contacter Joseph, après 19h, au (1) 43 85 80 01.

Département 94
Vds. ou Ech. S Smash Tv sur SFC : 300 Frs, et jx CGX (Bomber Man + quintupleur et Tales of the Monster Path). Contacter Olivier au (1) 48 86 77 75.

Département 94
Vds. S Famicom + 6 jx Zelda 3, SF 2, Magical Quest, Star Wars, Soul Blader, Sky Miss + adaptateur : 3500 Frs. Contacter Gregory, après 20h, au (1) 43 77 78 22.

Département 94
Vds. GB + 8 jx : 1000 Frs. Contactezr Patrice, après 20h, au (1) 42 83 42 76.

Département 94
Vds. Nintendo + Zappeur + 2 manette + puce Jap + 39 jx (Mario 1 et 3, Megaman 2, Castelvania 1 et 2...) : 4000 Frs à débattre. Contacter William, au (1) 46 71 81 26.

Département 94
Vds. S Mario 3 : 290 Frs, Blue Shadow : 250 Frs, Simon's Quest : 200 Frs, S Gatte : 290 Frs sur Nes, ou lot possible. Téléphoner au (1) 47 40 14 73.

Département 94
Vds. jx SFC : Battle GP : 370 Frs, Actraiser : 290 Frs. Contacter Khampol, après 18h, au (1) 46 68 16 98.

Département 94
Vds. Nes + 2 manettes + Zapper + puce Jap + 40 jx : 4500 Frs, valeur 10 000 Frs. Contacter William après 18h30, au (1) 46 71 81 26.

Département 95
Vds. GB + 9 jx + Light Boy + malette de transport : 1600 Frs, et achéte S Nintendo + 1 jeu : 1100 Frs. Contacter Pascal, au (16) 34 28 13 07.

Département 95
Vds. Nes + Robot + pistolet + 3 jx : 700 Frs et TMHT et Punch Out : 100 Frs pce. Contacter Louis, au (1) 34 73 15 03.

Département 95
Vds. Zelda 3 et S F Soccer : 300 Frs oce, S R Type : 100 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 39 85 29 87.

Département 95
Vds. GB + Tetris + cable : 250 Frs et 7 jx (D DRagon, Tennis, Solar...) : 120 Frs pce, ou GB + 8 jx : 1100 Frs. Contacter Alexandre, après 19h, au (16) 39 80 27 79.

Département 95
Vds. S Nes + 1 manette + 7 jx : 2500 Frs, valeur 5000 Frs. Contacter Thuel Vincent, 9 rue des Tilleuls, 95170 Deuil la Barre, ou au (16) 34 28 74 36.

Département 612
Vds. S Nintendo + AD29 ASC2 pad , 3 jx (S Aleste, S G'n'G, F Zero) : 1800 Frs. Téléphoner au (16) 33 29 64 30.

SEGA

Achat

Département 41
Ach. sur MD : European Club Soccer : 150 Frs. Contacter Alexandre, entre 19 et 21h, au (16) 54 71 05 33.

Contact

Département 7
Vds. 200 Frs, ou échange Revenge of Shinobi, Mystique Defender, Shadow of the Beast. Contacter Hassen, après 18h, ua (16) 75 93 75 06.

Département 21
Ech. MD + 6 jx (Alien 3, Mickey, Donald...) + joy, contre Neo Geo, ou S Nes + 2 jx. Téléphoner après 19h, au (16) 80 31 26 84.

Département 40
Ech. ou Vds. sur MD Jap : S Dancer, Curse, Populous, Robocop, Flying Shark, WBoy 3, Winter Challenge, SMGP, , G Axe : entre 200 et 350 Frs. Contacter J Noel, au (16) 58 73 51 02.

Département 42
Ech. jx MD (F Table, D Strike, Gynoug, S Darkness), contre Warrior of Sun, S of Rage2, Sonic 2, T Force 4.... Contacter David, au (16) 77 22 66 92.

Département 59
Ech. jx sur MD. Téléphoner au (16) 27 48 17 87.

Département 75
Ech. sur MD : Last Battle, King's Bounty, Faery Tale. Contacter Patrick après 18h, au (1) 42 05 90 72.

Département 75
Ech. Vds. jx MD et Mega CD... †téléphoner au (1) 42 77 02 70.

Département 76
Ech. jx MD : Hell Fire, T Force 4, W of Illusion, D Strike, S in the Drakness, EA Hockey... Contacter Mathieu, au (16) 35 82 71 30, ou 35 04 41 91.

Département 92
Ech. ou Vds. jx MS et GG : Kick Off, G Axe Warrior, Shinobi, entre 150 et 180 Frs, contre R Type, G Loc, Batman... Téléphoner au (1) 46 08 31 37.

Département 95
Vds? GG + N Gaiden : 600 Frs, ou contre 2 jx S Nintendo, ou S Nes. Contacter Christophe, après 20h, au (1) 39 89 76 39.

Vente

Département 1
Vds. MS 2 + 1 manette + 4 jx (A Beast, Shinobi...) : 500 Frs. Contacter Alexandre, a partir de 17h, au (16) 50 41 41 29.

Département 13
Vds. MD + 2 manettes : 750 frs, ou avec Mickey, ou S of Rage : 900 Frs, ou 2 jx : 1050 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 91 93 38 34.

Département 13
Vds. jx MD et MS (30 jx : Toki, Spiderman...), prix à débattre. Contacter Julien, au (16) 90 53 59 66.

Département 13
Vds. jx MD : 320 Frs (Donald, Sonic, Monaco GP). Contacter Pierre, sur Marseille, au (16) 91 61 36 05.

Département 14
Vds. jx MD : Tazmania : 250 Frs, S Dancer 200 Frs, Alien 3 : 300 Frs, Tennis + adaptateur : 300 Frs, Batman : 250 Frs, A Dragron 250 Frs, Terminator 1 : 350 Frs... Vds. MS 2 + manettes + 6 jx : 700 Frs. Contacter Eric, après 18h, au (16) 31 28 76 33.

Département 16
Vds. jx MD (+ de 30) + jx MS, GG. Recherche Divers CD de musiques. Téléphoner le week end, au (16) 45 66 35 53.

Département 17
Vds. jx MD (Toki, Alesia, Decap Atack, Out Run, J Madden 92, Rambo 3), entre 150 et 250 Frs pce. Téléphoner au (16) 46 74 44 19.

Département 21
Vds. MS 2 + 1 manette + Sonic 2 : 450 Frs. Contacter Benjamin, au (16) 80 31 41 21.

Département 23
Vds. MD + 2 manettes + 6 jx (Sonic, SMGP2...), valeur 3400 Frs, vendu : 2400 Frs. Contacter Mickael, après 18h, au (16) 55 65 00 00.

Département 29
Vds. jx MS : Out Run, Shinobi, American Pro Games, A Bunner, Spellcaster : 150 Frs pce. Téélphoner après 18h, au (16) 98 26 92 12.

Département 29
Vds. MD + 12 jx (Sonic, Mickey, Fantasia...) : 2800 Frs. Téléphoner au (16) 98 95 73 80.

Département 30
Vds. sur MD : Mickey, S Volley, JB Douglas : 250 Frs pce. Contacter Sandy, après 19h, au (16) 66 75 28 46.

Département 31
Vds. sur MS : Operation Wolf + Sega Light Phaser : 150 Frs. Contacter Raphael, au (16) 61 75 11 82.

Département 31
Vds. jx MD : G Axe : 200 Frs, prix à débattre. Téléphoner au (16) 61 56 82 11.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun Problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :

❑ ACHAT ❑ ECHANGE ❑ VENTE

❑ NEC ❑ NEO-GEO & LYNX ❑ NINTENDO ❑ SEGA

N° 19

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS

PETITES ANNONCES

Département 34
Vds. ou Ech. jx MD (WB 3, Toki, Growl...) de 150 à 200 Frs. Cherche contacts pour échange de jx. Cintacter Valestra Fabrice, 4 rue Voltaire, 34200 Ste, ou au (16) 67 74 74 77.

Département 34
Vds. jx MD : Spidermab : 250 Frs, PS 3 : 250 Frs, Shinobi : 250 Frs, Kld Cameleon : 250 Frs, Wadner : 200 Frs. Contacter Julien, après 18h30, au (16) 67 71 89 87.

Département 35
Vds. sur MD : Quackshot : 200 Frs, vente sur le 35 seulement. Téléphoner le week end, au (16) 99 73 10 74.

Département 38
Vds. MD + 4 jx (Quackshot, Spidermann, European Club Soccer, Altered Beast) : 1000 Frs. Téléphoer au (16) 76 97 73 43 HR.

Département 44
Vds. MD + 2 manettes + 6 jx (Sonic, Quackshot...), valeur 3500 Frs, vendu : 1600 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 40 43 78 01.

Département 44
Vds. Sonic, Quackshot : 300 Frs, SMGP 2, D Strike : 500 Frs à débattre, vente séparée possible. Téléphoner après 20h, au (16) 40 58 93 52.

Département 47
Vds. GG + 9 jx , GB + 8 jx, S Nintendo + jx, à bon prix. Contacter Yann, au (16) 53 65 65 22.

Département 51
Vds. jx MD : S of Rage, Sonic, Robocop, Tazmania, Wonder Boy 5 : 250 Frs, Quackshot Jap : 200 Frs. Contacter Gregory, après 19h, au (16) 26 66 13 25.

Département 54
Vds. jx MD : Fantasia : 180 Frs, Donald : 200 Frs, Gynoug : 210 Frs, Kid Chameleon : 230 Frs. Téléphoner au (16) 83 29 36 71.

Département 55
Vds. GG + Colums, Woodypop + Mastergear + adaptateur secteur : 800 Frs, 2 jx MS : 200 Frs, convector MS/MD : 150 Frs. Téléphoner au (16) 29 89 73 41.

Département 57
Vds. MS2 + WBoy4, et Moonwalker : 600 Frs. Contacter David, au (16) 87 53 55 65.

Département 59
Vds Pro 2 : 200 Frs, et Wrestlewar sur MD : 250 Frs. Contacter Vincent, le soir, au (16) 20 96 03 26.

Département 59
Vds. jx MD : WBoy 3, Phelios, Side Pocket, Tazmania, Greendog, T Force4. Téléphoner à partir de 17h, au (16) 20 95 28 31.

Département 60
Vds. jx MD (Sonic, D Strike, Road Rash, J Montana 2, Monaco GP...) : 250 Frs pce. Contacter Jerome, au (16) 44 52 08 66.

Département 62
Vds. jx MS : Sscret Command, Populous, G Axe, N Rescue, Fantasy Zone : 600 Frs. Contacter Boris, le mercredi, au (16) 21 77 01 65.

Département 62
Vds. MD + 5 jx (Sonic, Donald, Gynoug.) : 1490 Frs, Nec + 3 pads + Stupleur : 690 Frs. Contacter Manuel, au (16) 21 39 95 70.

Département 62
Ech, ou Vds. Splatter House 2 : 250 Frs, jx MS de 60 à 200 Frs, Nes + pistolet + 5 jx : 1000 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 21 81 556 50.

Département 66
Vds. MD (sous garantie) + 5 jx + 2 manettes : 1200 Frs. Contacter Pierre, entre 18 et 20h, au (16) 68 56 61 70.

Département 68
Vds. MD Fra : 750 Frs, Quackshot : 250 Frs, King of Bounty : 200 Frs, GG : 800 Frs, avec colums, Shinobi : 175 Frs, Mickey : 175 Frs. Contacter Yann, au (16) 89 22 00 53.

Département 69
Vds. MS + 7 jx + joystick + pistolet : 1200 Frs. Téléphoner au (16) 74 01 36 35.

Département 71
Vds. jx MD Fra : Centurion, PS2, Tazmania, J Madden 92, EA Hockey, Moonwalker, TF2 : entre 250 et 300 Frs. Contacter Stéphane, après 19h, au (16) 85 41 62 31.

Département 73
Vds. 25 jx MD entre 150 et 200 Frs (Speed Ball 2, S of the Beast, J Pond 2...). Contacter Régis, après 18h, au (16) 79 69 52 81.

Département 73
Vds. MS + Alex kid + 1 manette : 400 Frs, jx MS : Sonic, Mickey, Shinobi, Moonwalker, SMGP, Summer Game, G Axe, G&G, Laser Ghost : 130 Frs pce. Téléphoner au (16) 79 35 26 88.

Département 74
Vds. GG + 4 jx + adaptateur : 1100 Frs. Téléphoner au (16) 50 53 19 00.

Département 74
Vds. GG + adaptateur + 2 jx, sous garantie : 1000 Frs à débattre. Téléphoner après 18h, au (16) 50 43 77 39.

Département 75
Vds. GG + Tazmania et Shinobi + Master Gear : 950 Frs. Téléphoner après 19h, au (1) 44 17 95 94.

Département 75
Vds. jx MD : G and Ghost, Twin Hawk, Ghostbusters, Spiderman, Rambo 3 : 150 Frs, Predator 2 : Alien 3, Cpt America : 200 Frs. Contacter Fabrice, au (1) 43 43 27 57.

Département 75
Vds. MD + 2 pads + stick arcade + adaptateur Jap + 10 jx (mickey, SMGP, JM 92...) : 2500 Frs. Contacter Alexandre, au (1) 42 31 44 77.

Département 75
Vds. jx sur MD : Fantasia, Mickey1, Chuck Rock; G Axe, D Tracy, S Dancer et Eswat, entre 140 et 180 Frs. Contacter Patrice, au (1) 45 72 29 03.

Département 75
Vds. MD Fra + 8 jx (Sonic, Mickey, S of rage, Donald...) + Pro2 + manette : 2300 Frs. Téléphoner au (1) 42 64 57 52.

Département 75
Vds. por MD, power stick : 300 Frs, Quackshot, sur Lynx : Robo Squash, Klax, Zendocon : 100 Frs pce, 250 Frs les 3, alimentation : 50 Frs. Contacter Mathieu, au (1) 46 47 66 92.

Département 75
Vds. MD + NHL Hockey : 500 Frs. Contacter Flavio, au (1) 42 54 05 23.

Département 75
Vds. MD + jx + joystick + transfo + péritel sous garantie : 750 Frs, jx sur MD de 200 à 300 Frs. Contacter Paul, au (1) 43 48 26 68.

Département 75
Vds. 13 jx MD (Sonic, Chuck R, S Darkness, F22...). Contacter Francois, au (1) 48 87 30 31.

Département 75
Vds. MD Fra + adaptateur Jap + 12 jx (Sonic, S of Rage, Quackshot...) : 3000 Frs. Contacter Gregory, au (1) 43 79 92 57.

Département 75
Vds. GG + 3 jx : 850 frs, CGX + 5 jx + 2 manettes : 900 Frs. Contacter Arnaud, au (1) 42 41 23 33.

Département 76
Vds. MS + 6 jx (S monaco, Shinobi, Bubble Bobble...) : 1200 Frs à débattre. Téléphoner au (16) 35 73 48 04 HR.

Département 76
Vds. MS2 + 4 jx (S Monaco gP, Shinobi, Action Fighter, WBoy) : 800 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 35 93 78 47.

Département 77
Vds. jx MD : Urban Champion, Golf Soccer, Top Gun, Kung Fu... 130 Frs pce. Téléphoner au (16) 60 72 08 16.

Département 77
Vds. sur MD : Sonic 2 Jap : 280 Frs, S Monaco : 220 Frs, adaptateur 50 Frs. Contacter Benoit, au (16) 60 06 13 99.

Département 77
Vds. GG + 11 jx + adaptateur secteur : 1500 Frs, jx Nec CD : YS 1 et 2, Cosmic Phantasy, Wboy 3, Vigilante, S Populous, Doreamon. Téléphoner au (16) 60 20 44 70.

Département 77
Vds. jx MD : 200 Frs : A Bunner2, Sonic, Tazmania, SMGP2, S of Rage, Fantasia, Mickey, Quackshot... Téléphoner au (16) 64 25 23 85.

Département 77
Vds. MS 2 + 2 manettes + 9 jx (Sonic, Donald, Mickey, Shinobi...) : 1500 Frs. Contacter Pierre, après 20h, au (16) 60 29 18 40.

Département 77
Vds. cables pour brancher une MS, ou MD sur un moniteur Amstrad Cpc : 100 Frs. Contacter Nicolas, après 19h, au (16) 60 65 93 57.

Département 77
Vds. MD + sonic 2, Monaco, World of Illusion, J Buster + adaptateur + 2 pads : 1700 Frs, ou contre S Nes US + jx. Contacter Benoit, au (16) 60 06 13 99.

Département 78
Vds. MD Jap + 2 manettes + 10 jx (Sonic 1 et 2...), valeur : 6000 Frs, vendu : 1800 Frs. Contacter Yann, au (16) 30 62 14 32.

Département 78
Vds. jx à 310 Frs, ports inclus : S of RAge, Mercs, Vapor Trail, G Axe 2, Robocop, et à 260 Frs : Hell Fire, Mikey, DJ Boy. Contacter Laurent, au (16) 30 43 80 90.

Département 78
Vds. MD + 1 manette + 1 tranfo : 400 Frs. Contacter Etienne, au (16) 34 62 48 92.

Département 78
Vds. S of Rage, Quackshot, W of Illusion sur MD et sur S Nintendo Hook, SF 2, M Quest. Contacter Philippe Richard, 18 Ave Gambetta, 78400 Chatou.

Département 78
Vds. MS 2 + 1 manette + Alex Kidd, Shinoby : 400 Frs à débattre. Contacter Gael, après 18h, au (16) 30 90 95 52.

Département 78
Vds. MD Jap + 15 jx (Mickey, Donald, Sonic, WB 5...) + 2 manettes : 2500 Frs, GG + 6 jx : 1500 Frs. Téléphoner au (1) 30 56 36 75.

Département 78
Vds. Nbrx jx GG : 150 Frs, adaptateur auto : 100 Frs. Téléphoner au (16) 34 77 43 16.

Département 78
Vds. MS + 25 jx (300 Frs la console, jx entre 50 et 150 Frs) + pistolet. Téléphoner entre 18 et 20h, au (16) 39 50 06 11.

Département 82
Vds. MD : 600 Frs + Sonic, T Force 2, G Force 2, A Beast, S of Beast, Quackshot, Shinobi, Gostbusters : veds, ou échange. Contacter Fabien, après 19h, au (16) 63 65 40 63.

Département 83
Vds. MS + jx + rapid fire : prix interressant. Téléphoner au (16) 94 35 33 14.

Département 84
Vds. jx MD , possible d'échange, contre jx MD, ou S Nintendo. Contacter Clement, après 18h, au (16) 90 70 36 36.

Département 85
Vds. MS + 1 manette + 6 jx (Vigilante, Moonwalker, Galaxie Force...) : 1200 Frs. Contacter Jerome, après 19h, au (16) 39 94 06 33.

Département 85
Vds. MD sous garantie + 2 manettes + jx (Sonic, TF 3...), valeur : 3200 Frs, vendu : 1990 Frs. Contacter Sylvain, au (16) 51 67 14 92.

Département 85
Vds. MS : 350 Frs, jx de 100 à 250 Frs, Control Stick : 150 Frs, Lighter Phaser : 250 Frs. Contacter Rodrigue, après 18h, au (16) 51 62 32 75.

Département 91
Vds. MS + 5 jx + 2 manettes : 800 Frs. Contacter Marc, après 18h, au (1) 60 79 14 81.

Département 75

Vds. GG + 4 jx (Mickey, Shinobi, SMGP, Colums) + adaptateur : 1100 Frs, valeur 2000 Frs, sur S Nintendo : SF2 et Mickey : 300 Frs pce. Contacter Adrien, le soir, au (1) 46 06 29 82.

Département 75
Vds. MD + 5 jx + 2 pads + 1 malette de rangement : 1100 Frs, valeur : 2800 Frs. Contacter Kevin, au (1) 47 66 79 10.

Département 91
Vds. MD + 8 jx + 2 manettes : 1700 Frs à débattre. Contacter Laurent, au (16) 60 19 11 39.

Département 91
Vds. GG + 10 jx (Sonic, Donal, SMGP...) + loupe + Master Gear + valise, valeur : 4400 Frs, vendu : 2200 Frs. Contacter Franck, le soir, au (16) 69 25 97 60.

Département 91
Vds. MD Jap + 10 jx : 2000 Frs, Joe and Mac (SFC) : 210 Frs, S Aleste : 300 Frs, S Mario4 : 220 Frs, moniteur + adaptateur console : 900 Frs. Téléphoner au (16) 64 46 15 14.

Département 92
Vds. GG + 10 jx + adaptateur secteur + cable GG : 1500 Frs. Contacter Romain, après 18h30, au (1) 46 55 84 88.

Département 92
Vds. GG + 16 jx (Sonic, Mickey...) : 3700 Frs à débattre, ou contre Nec GT + 10 jx mini. Ech. jx Neo Geo (F F, Ninja Combat...). Contacter Camille, au (1) 46 56 70 06.

Département 92
Vds. GG + 4 jx (Sonic 2, Donald...) + adaptateur secteur : 1000 Frs, garantie 10 mois). Contacter Pierre, au (1) 47 98 56 84.

Département 92
Vds. GG + 5 jx + adaptateur secteur + 1 Lynx + Paper Boy : 1200 Frs, et échange MD + 5 jx contre S Nes + 1 jx. Contacter Philippe, au (1) 46 03 01 39.

Département 92
Vds. MD Fra + 1 joypad + S of Rage : 750 Frs. Contacter Laurac Denis, au (1) 47 94 69 80.

Département 92
Vds. pour MD : Popoulus, Spider, Centurion, J Pond 2 : 220 Frs, port compris. Téléphoner au (1) 47 30 12 62.

Département 92
Vds. 10 jx MD : D Strike, Tazmania, Corporation, G Axe2, T Force 3... 250 Frs pce, ou offres. Contacter Sabrinba, au (1) 46 03 00 95.

Département 93
Vds. Nbrx jx MD : Kid Chameleon, Gynoug, Sonic, Donald, Shinobi, MGP, Alien Storm... de 200 à 280 Frs. Contacter Jimmy, au (1) 48 68 21 41.

Département 93
Vds. jx MD : S Beast, Tiger, California Game's, Undeadline + AD Jap : 850 Frs, jx seul de 160 à 250 Frs. Téléphoner au (1) 48 58 48 28.

Département 93
Vds. GG + Columns + adaptateur Master Gear et secteur : 1000 Frs. Téléphoner au (1) 48 96 19 95.

Département 93
Vds. jx MD : Sonic, S of Rage, Joe Montana, T Force 3, de 100 à 200 Frs. Contacter Daniel, après 19h, au (1) 48 95 41 93.

Département 94
Vds. jx MD : Sonic, Fantasia, Phantasy Star 3, G'n'G, Evil Hunter... Contacter Robin, au (1) 43 39 91 43.

Département 94
Vds. jx MD : Sonic 2, Bulls, TF 4, Mickey, Donald..., ou contre S of Rage 2 et autres news, ou vendu entre 260 et 320 Frs pce. Contacter Tong, au (1) 43 78 52 00.

Département 94
Vds. MD + 14 jx (Quackshot, Sonic, EL Viento, S of Rage...) + adaptateur MS : 2500 Frs. Contacter J Pierre, le soir, au (1) 43 82 34 36.

Département 94
Vds. GG + 9 jx + adaptateur + Master Gear : 1600 Frs. Contacter Fabien, après 20h, au (1) 45 99 37 93.

Département 95
Vds. MD + 6 jx (Sonic 2, TF 4...) : 2200 Frs, jx SFC (P of Persia...). Contacter Frédérick, à partir de 18h, au (16) 39 92 13 93.

Département 95
Vds. GG + 7 jx (Sonic, Mickey, Asterix, MGP...) : 1500 Frs, avec adaptateur MS. Contacter Guillaume, après 19h, au (16) 30 30 23 57.

HOSTOS DU COEUR

Noël est passé et tu as reçu ta nouvelle console 16 bits, les dernières cartouches de jeux, celles que tu avais demandées et qui te plaisaient. Et maintenant, que vas-tu faire de ton ancienne console 8 bits et des jeux qui tournaient dessus, ceux qui t'ont fait passer de bons moments ? Tu t'apprêtes probablement à les ranger ou à les vendre, mais à quel prix ? Tu n'en tireras pas beaucoup, et encore, tu n'es même pas sûr de pouvoir trouver des clients...

L'association "Main dans la Main", les magazines Joystick, Joypad, Megaforce et Super Power et la radio RTL te proposent de faire un geste généreux.

Il y a plusieurs milliers d'enfants et d'adolescents qui séjournent pendant plusieurs mois ou même pendant plusieurs années dans les hôpitaux français. Etre opéré et rester plusieurs jours dans une chambre d'hôpital, ça n'est déjà pas vraiment super sympa. Y rester et y vivre une grande partie de son enfance, c'est connaître une grande solitude.

A l'occasion d'opérations de mécénat, quelques services hospitaliers ont chacun reçu une console et une cartouche de jeu. Tout comme toi, les jeunes malades se sont pris de passion pour ces jeux vidéo. Mais ces rares équipements (une vingtaine, dont quelques consoles 16 bits, pour plusieurs milliers d'enfants) ne suffisent pas à leur faire oublier leur isolement.

Nous sommes persuadés que tu voudras aider ces enfants malades et leur apporter un peu de soutien en leur offrant la console dont tu ne te serviras plus, un ou plusieurs jeux, afin de contribuer à dédramatiser leur séjour et à briser leur ennui.

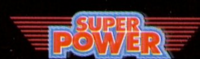
Tous les dons reçus resteront dans les hôpitaux: pendant plusieurs années, ils feront le bonheur d'un grand nombre d'enfants et d'adolescents.

TOI AUSSI, PARTICIPE À CETTE OPÉRATION "HOSTOS DU CŒUR". Renseignements : 40 35 48 44

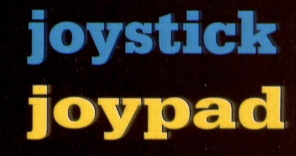


L'association Main dans la Main, créée en 1987 et regroupant des bénévoles cherchant à améliorer la qualité de la vie des enfants hospitalisés, recueillera vos envois et se chargera de les répartir dans les différents hôpitaux.

HOPITAL NECKER-ENFANTS MALADES 149, RUE DE SEVRES 75015 PARIS









Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES IV

TURTLES IN TIME™

KONAMI

Gehen Sie mit auf Shredders grauenvolle Zeitreise. Direkt von dem zweiten Spielhallenhit nonstop zu Ihnen nach Hause. Dies ist Konamis heißestes Turtles-Spiel aller Zeiten!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

LICENSED BY Nintendo

Le terrible Shredder, toujours aussi machiavélique, vient d'envoyer l'un de ses androides diaboliques avec pour mission de voler la Statue de la Liberté. Dans ce jeu d'arcade en six grandes étapes, les Tortues Ninja devront vaincre Shredder, voler au secours de la Statue et l'arracher de ses griffes. Alors que les Tortues tentent de se débarrasser de Shredder à jamais, ce dernier tire sur tout ce qu'il trouve sur son passage, les envoyant voyager dans le temps avec son rayon de translocation à matrice. Tout en se débattant pour retourner en 1992, les Tortues pourront-elles vaincre cette armée de voyous historiques et mener une bataille finale contre Shredder?

ORIGINAL GAME LINK ORIGINAL GAME BOY











KONAMI® La passion des jeux

